Livro de Regras

Criado por

DINHO REIS

LIGEIA RPG

Livro de Regras

Criado e Escrito por: Dinho Reis

Ilustrações Internas: Leandro Manara, Juliana Horise e Dinho Reis

Jogadores e Co-criadores: Leandro Manara, Raulley Giles e Átila Gregório, Eduardo Espíndola, William Alves, Diogo Alves, Rogério Carlos e Rafael Pontes, Geilson Alves, Jean Pereira, Eugênio Bravin e Natanael de Souza, Gabriel Fernandes, Alecksander Oliveira, Gustavo Cunha, Marlon Oliveira, Elioenai Brandão, Fung Nan Hui, Carlos Weber, Lucas Ugioni, Guilherme Reis, Lucas Lima, Thiago Alves, Daniel Nascimento, Franklyn Varzon, Ronaldo Silva, Bruna Felipus, Andrei Lacerda, Octavio Augusto, Vitor Fajin, Lorenzo Scaramussa, Lucas Fulli, Vinicius Moes e Lívia Guedes.

Apoiadores do Catarse: Carlos Weber, Franklyn Varzon, Gabriel Fernandes, Lucas Ledur, Gabriel Agra de Sá, Nikos Elefthérios, Gustavo Cunha, João Carlos Cardoso, Cleiton dos Santos Silva, Caroline Pereira, Giovane Fonseca, Michael Capelletti, Octavio Augusto, Marlon Oliveira, Daniel Nascimento, Eduardo Espíndola, Diogo Alves, Eduardo Cardoso, Pedro Vitor Gomes Juste Faria, Igor Eufrásio, Guilherme Reis, Vitor Fajin, Lívia Guedes, Renan Ribeiro, Eric Machado de Freitas, Luan Horta, Josué Souza Ferraz, Rafael Mancini, Matheus Mendes Costa, Felipe Martins de Paiva, Carla Fabiane Guterres Mello, Natascha Paschoalique dos Santos, Antônio Augusto Pereira Neto, Alecksander Oliveira, Bruno Prates, Diego Alexander Rosa, Franklin Arnaboldi, Miguel Messias, Irson Barbosa e Daniel Bandeira.

Publicação: por Dinho Reis em 01/09/2019

Versão: 1.6

Sumário

Agradecimentos

- À Marianna Hianc, minha esposa, por acreditar em mim, caminhar comigo nessa jornada e por ouvir todas as longas histórias que saem da minha cabeça.

- À Geraldo Calisto, o velho lobo do mar, o highlander, o grande coiote, meu amado pai, que sempre me apoiou, mesmo quando outros me viam como causa perdida.

- Aos primeiros heróis e vilões desse mundo, Leandro "Lennor" Manara, Raulley "Taito" Giles e Átila "Blandy" Gregório, que me acompanharam no hobby por dezenove anos.

- À Segunda Onda, Eduardo "Sahel" Espíndola, William "Ceif" Alves, Diogo "Galadriory" Alves, Rogério "Pandomar" Carlos e Rafael "Pipoqueiro" Pontes, que foram por muitos anos jogadores presentes e ativos enriquecendo o cenário.

- À Terceira Onda, Geilson "Navas" Alves, Jean "Van Auger" Pereira, Eugênio "Gregory" Bravin e Natanael "Hiogonosuke" de Souza, que criaram personagens épicos e deixaram sua marca em várias histórias que criamos.

- Ao meus irmãos Arthur "Éredor" Vinícius, Lucas "Ferdinando" Fulli, Franklyn "Dante" Varzon, Alecsander "Theodemar" Oliveira e Gustavo "Gael" Cunha pela força monstruosa e empenho em cada divulgação feita sobre o Ligeia.

- Aos meus primeiros *playtesters* do sistema, Victor "Otto" Silva, Fung "Gnuf" Nan Hui, Vinícius "Sandas" Moes e Lorenzo "Avelian" Scaramussa por aturarem tantos *nerfs* e ainda estarem comigo.

- E a todos os demais que jogaram e contribuíram para o crescimento do cenário: Jaderson Amorim, Guilherme Costa, Alessandro Cassoli, João Barella Junior, Valci Oliveira, Jorge Mardones, Miquelly Gregório, Jéssica Amancio, Sandro Ávila, Victor Pereira, Clayton Rodrigues, Vitor Fajin, Miguel Silva, Abraão Luiz, Davi Moreira, Marlon Rosa, Thiago Rodrigo, Renata Oliveira, Tati Cappelletti, Carolina Pimenta, Samanta Araújo, Bruno Henrique, Vitor Bisi, Fabrício Ribeiro, Ronaldo Silva, Thiago Alves, Bruna Dias Felipus, Lívia Guedes, Carlos Weber e Lucas Lima.

Àqueles dos quais eu possa ter me esquecido, vocês não são menos queridos dos que aqui são citados, é que é muita gente mesmo.

Sobre o Jogo

Desde os treze anos de idade (desde 1999), o RPG tem sido meu maior *hobby*. Os amigos com quem eu jogava, são os amigos com quem ainda jogo – é claro que, com a vida adulta, nos ocupamos de nossas obrigações, o que tem tornado difícil nos reunirmos para jogar. Eu, Leandro Manara, Átila Gregório e Raulley Giles começamos jogando Defensores de Tóquio (3D&T) – aquele livrinho azul de regras revisadas. Logo depois, conhecemos o AD&D, que na época logo deu lugar ao Dungeons & Dragons (D&D) 3ª Edição. Aí começou uma saga. Jogávamos todos os dias, depois da escola e, as vezes o dia inteiro, nos fins de semana.

Quando eu estava com dezessete anos, começamos a fazer mais amigos para jogar – amigos da escola levavam amigos novos nas sessões para que conhecessem. Antes, nós jogávamos nossas campanhas ambientadas no cenário de Tormenta, mas aí começamos a nos sentir livres para criar nosso próprio cenário. Foi aí que surgiu Othera, uma cidade que foi o ponto de partida para que nascesse Ligeia. Continuamos a jogar usando o sistema de D&D, passando pela 3ª Edição, a 3.5 e a 4ª Edição.

Um dia eu estava conversando com Leandro pela internet sobre D&D e foi aí que ele teve a ideia de criarmos nosso próprio sistema. Ele queria que tivesse coisas que não conseguíamos fazer com o D&D. Nessa época, já tínhamos uns onze anos de jogo e tínhamos um bom conhecimento do quanto era difícil elaborar um sistema que fosse equilibrado e que não fosse engessado. Eu comecei a esboçar – não foi nada fácil, admito – mas era um processo do qual eu gostava. Fizemos nossa primeira sessão de teste, vimos várias coisas que precisavam mudar e eu voltei a "mesa de projetos". Então veio D&D 5ª Edição, ficamos loucos, engavetamos nosso sistema e voltamos a jogar D&D, mas devido o cotidiano de cada um, o grupo não se manteve por muito tempo e decidimos concluir precocemente a campanha. Eu me senti frustrado por não ter ninguém com quem jogar – Leandro, um dos jogadores mais fiéis, havia se mudado para o sul do país, Raulley estava terminando faculdade – eu estava só. Foi aí que descobri o Firecast, uma ferramenta para narrar *online* e decidi me aventurar. Iniciei uma mesa com dois velhos amigos de RPG que estavam morando longe, Leandro e Eugênio Bravim.

Eugênio me perguntou sobre o nosso sistema teste e eu falei que estava parado e que eu estava desmotivado a continuar. Ele me deu incentivo, novas ideias e então reprojetamos tudo. Houve novas sessões de teste, tanto online, quanto presenciais. Novamente notei mudanças a serem feitas, fizemos mais e mais jogos testes, até chegarmos no resultado que você vai conhecer nas próximas páginas. Ao longo desses jogos, o cenário cresceu tanto que não cabe nessas poucas páginas, mas essa é uma outra aventura.

- Dinho Reis

O que é RPG?

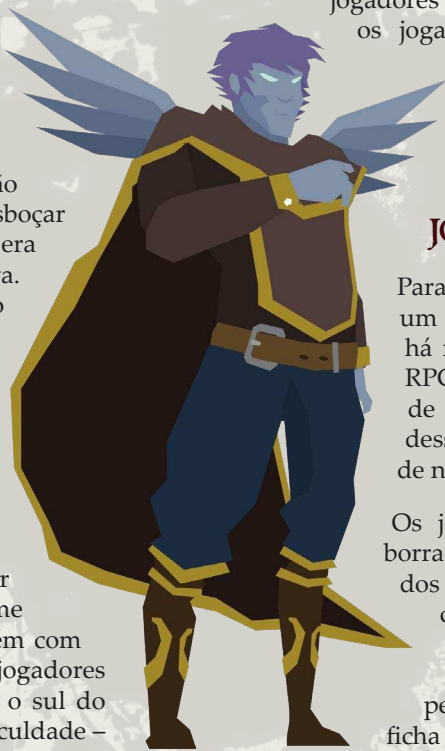
RPG é a sigla para roleplaying game, que em inglês significa "jogo de interpretação". O RPG é um jogo narrativo e colaborativo muito divertido. Ele acontece na imaginação dos jogadores, e um conjunto de regras fornece a estrutura para a resolução de conflitos. No RPG, um dos participantes assume o papel de narrador, enquanto todos os outros assumem os papéis de personagens principais do jogo. O narrador constrói uma história para os outros jogadores vivenciarem. Ele descreve o que os jogadores veem e percebem, narra a ação e interpreta todos os personagens não controlados por outros jogadores.

J, O Bardo

O que é preciso para jogar?

Para jogar RPG, você vai precisar de um pequeno grupo de pessoas – não há número exato para um grupo de RPG, mas o mais comum é que haja de quatro a seis jogadores. Uma dessas pessoas deve assumir o papel de narrador.

Os jogadores vão precisar de lápis, borracha, dados de seis faces e fichas dos personagens para registrar as características e o progresso de cada personagem. Você pode registrar as informações do seu personagem como desejar, ou usar a ficha de personagem no fim deste livro.

c

Não faz muito tempo que a região fora subjugada por Lennor, um terrível conquistador que tentou trazer os deuses primordiais de volta ao mundo, mergulhando o continente em desgraça e submissão. Conquistar a liberdade só foi possível graças aos Atemporais, heróis antigos que se tornaram imunes a passagem do tempo, como seres imortais. Ligeia agora luta para se restabelecer, antes que outras forças possam tentar subjugá-la.

Poucos anos após a guerra, o anjo caído do Abismo, Azrael, libertou-se de sua prisão no plano inferior e tentou afundar os reinos de Casa Norn e Leão Dourado em pragas e caos, arrastando muitos consigo para os seus domínios. A batalha fora vencida graças aos heróis que desceram até o plano corrupto para enfrentar sua essência arriscando suas próprias. Esses heróis ficaram conhecidos como os Retornados do Abismo, heróis que sofreram os horrores do plano inferior e resgataram vidas que viriam a subumbir naquele lugar, se não fosse pelo sacrifício dos heróis.

Depois de enfrentar tantas guerras, as Terras Centrais, um reino que já fora um dia um império no continente, agora volta a prosperar. O azul começa a retornar do céu, conforme o céu cinzento formado pelas forjas de guerra são levadas pelos ventos. Depois de terem se adaptado a essas bruscas mudanças, as pessoas se acostumaram a viver assim. O novo regente, August Braham Havenlock, acompanhado do Conselho dos Seis, investe em incentivos ao retorno da agricultura e da pecuária.

O Reino de Leão Dourado é um dos poucos reinos que ainda produzia suprimentos, vendidos por altos valores para Othera, na época, incapaz de produzir ela mesma. Sua capital, Valória, é uma metrópole teocrática, cuja religião central é o culto a Válor, o deus das civilizações. Seus sacerdotes aplicam uma rígida interpretação de seus dogmas, mantendo a população sob controle.

Sei Yang é um reino isolado no oriente do continente, onde grande parte das terras ainda sofrem com os rastros da guerra. Sua capital, Seiken fora fundada por foragidos do continente em guerra. Seiken vive basicamente da pesca e plantação de arroz. Seu governo é feudal e seus senhores tem como base das leis, o Livro dos Doze Espíritos, um livro antigo, repleto de códigos de conduta e resoluções extremas para problemas cotidianos.

Faen Oeste é um dos reinos mais prósperos e desenvolvidos do continente. Sendo ocupada em sua maioria pelos engenhosos gnomos, sua capital segue uma ordem magocrática, onde o mago regente incentiva o uso cada vez maior das grandes invenções, a pólvora e a mecânica. Em conjunto com a magia, esses dois elementos movem tudo o que existe na cidade, dando a ela o apelido de cidade mágica.

Ceifera é um reino extremamente militar e que mesmo encarando muitos problemas se mantém firme. Houve um tempo em que seu antigo regente, Ceif, fortaleceu o reino e guarneceu a capital, apesar de seu punho tirano. Quando Ceif deixou a monarquia para lutar nas guerras, as famílias que se uniram para reger a cidade sofreram um golpe de estado, sendo agora governada por Edgard Strelaumbra, um novo tirano. A cidade tem resistido sob regras rígidas e a população tem vivido oprimida desde então.

Al D'asin é a cidade das areias, a capital de Dunas do Norte, fundada por sobreviventes da antiga Ehloniel. Uma cidade, que apesar de ter sido fundada em torno de vários oásis, tem a água como bem mais precioso. É a maior comerciante de joias preciosas e a sede da maior escola de astrologia de Ligeia.

Rúffio é um reino recém reeguido após a guerra contra Lennor. Sendo povoado em sua maioria por pequeninos, a sua capital, Lago Verde, agora prospera novamente. A cidade é autossuficiente, vivendo de agricultura e da pesca no Lago Verde, um lago de extensões kilométricas que deu o nome a capital.

Eldad, a capital do reino de Sael, é a mais antiga cidade do continente ainda existente e ao mesmo tempo a maior escola de magia de Ligeia. Eldad

Docan Macfox

anteriormente existia no pico de uma das Montanhas Caen, mas enfrentou uma guerra contra orcs vindos dos subterrâneos das montanhas e seu mestre realizou um ritual teletransportando a cidade para um subplano que ele mesmo criou. No lugar onde existia a cidade, ele deixou um portão mágico que leva até a mesma.

Cidade Ponte é literalmente uma cidade sobre uma ponte, a capital de Faen Leste. Uma enorme ponte que liga a região montanhosa a Floresta das Fadas, com cerca de quinhentos metros de largura e dois quilômetros de comprimento. Possui os comerciantes mais ricos de Ligeia e os artesãos mais hábeis.

Vale Aurora é uma cidade no extremo norte de Ligeia, fundada nas Terras dos Vales, tendo sua economia totalmente baseada na caça e agricultura. Surgiu à partir de uma tribo antiga de selvagens vindos da Floresta das Fadas e, apesar de ter alcançado a civilização, ainda possui muitos costumes tribais.

Aqueles que desejam ter algum futuro em Ligeia devem se armar e juntar-se a outros que tenham determinação e coragem para desbravar um mundo hostil e cheio de ameaças espreitando as ruínas. Na busca de fama e riquezas, você deve estar também preparado para a morte e a ruína. Você irá tentar a sorte?

Barshmas Mahuz, Caleb Thorfill, Nupre Mane e Ninguém

VIVENDO EM LIGEIA

A vida em Ligeia é uma mistura de culturas: ferreiros forjando espadas, trabalhando ao lado de alquimistas manipulando armas de pólvora, bárbaros de povos tribais, caminhando lado a lado a magos controlando golens de ferro animados magicamente. Em algumas cidades, a magia está em tudo. Em Eldad, é possível vê-la presente desde as construções, até as roupas das pessoas. Algumas cidades permanecem afastadas das demais, como Vale Aurora, enquanto, Othera se tornou o maior centro comercial do continente.

Terras Centrais

Capital Othera

O maior reino de Ligeia e governado por um rei que assumiu o trono em tempos recentes. É o reino com maior influência no continente. Seu povo valoriza a liberdade mais que o ouro. São um povo composto pelos sobreviventes do ataque de Lennor. Eles estão cientes de que nenhuma outra capital sobreviveria ao ataque e que foram salvos graças ás muralhas construídas pela Resistência.

Othera se tornou a maior fabricante de armas do continente todo. Provida pelos metais extraídos das Montanhas de Guinnar e com ferreiros que se tornaram cada vez mais hábeis nos períodos das guerras, suas armas têm uma qualidade superior às das demais cidades.

Othera é um reino receptivo a estrangeiros, isso pois a Resistência recebeu muitos voluntários de outras cidades na guerra contra Lennor, criando uma confiança incomum em estranhos.

Sua capital fica situada às margens do Rio Evictus e ao sul da Floresta de Evictus. As fronteiras de seu território vão até o limite da planície onde se encontra, onde não há mais divisão da planície com as antigas cidades de Seiyang e de Amastácia.

A capital é dividida em três distritos, cada distrito é protegido por uma das três muralhas que a circundam. Cada uma tem aproximadamente sete metros de altura e três de espessura. No topo desses altos muros, há soldados armados com seus bacamartes e canhões de pólvora, que vigiam-nas incessantemente, noite e dia. Cada muralha foi batizada com o nome de uma cidade que fora perdida nas guerras. A muralha externa se chama Réia - em homenagem a antiga cidade fortificada que protegia o reino contra os povos bárbaros que migravam do sul. Essa muralha guarda o distrito externo, onde vivem as pessoas de classe baixa, os trabalhadores de fazendas e os comerciantes menores. A segunda muralha, a intermediária, é chamada de Álvora, em homenagem ao antigo lar dos elfos. Ela guarda o distrito intermediário, onde vivem os comerciantes bem sucedidos, a alta patente da Resistência e demais pessoas de classe média. A terceira muralha, a interior, se chama Amastácia, em homenagem a antiga cidade das artes. Essa muralha guarda o distrito interior, onde vivem os donos de bancos, os membros do conselho e demais pessoas de classe alta, incluindo o rei August.

Leão Dourado

Capital Valória

Um reino teocrático rígido, governado pelo xenofóbico culto a Válor, o deus dos humanos e da civilização. A religião e o governo caminham lado a lado dentro das muralhas de Valória. A adoração ao deus criador é uma característica do cotidiano de cada valoriano. Embora nem todos os cidadãos sejam totalmente devotos, as vidas de todos sofrem a influência do clero valoriano, pois controlam o governo da metrópole. Valória é uma cidade onde nação e fé não se separam.

Valória foi fundada por uma caravana vinda de Othera, no ano 2 D.F., pela família Warner. E seu primeiro regente se chamava Ballim Warner. A cidade cresceu rapidamente com o apoio de Othera e, em 14 D.F., Valória já possuía a maior ordem de cavalaria do continente. A mesma com a qual libertou Othera do cerco de Seiyang em 16 D.F.

Seu segundo regente, Bellanor Valcrist, assumiu em 71 D.F., quando estabeleceu severas leis quanto a circulação de raças não humanas dentro dos limites do reino e, principalmente, da capital. Isso sempre deixou Álvora, reino élfico do norte, a um passo da guerra contra Valória.

Valória sempre teve ligações estreitas com Othera desde que Pallis Havenlock II assumiu a cidade imperial em 67 D.F.

Na guerra contra Lennor, Valória se fortaleceu economicamente vendendo suprimentos por altos valores para Othera, vendo que Othera não estava em condições de uma produção auto suficiente.

O antigo regente de Othera, Olaf Priston, cortou as relações comerciais da cidade imperial com Valória, o que acalentou muito a relação entre as cidades mais uma vez.

Há poucos anos atrás, Valória enviou espiões para sabotar um acordo comercial entre Othera e Guinnar, o reino anão nas montanhas a oeste do continente. No entanto, a sabotagem falhou e os planos de Valória foram expostos. Sentindo seu reino ameaçado pela constante expansão econômica de Othera, Noland declarou guerra a Othera. Esta guerra fora chamada de "A Guerra da Coruja e do Leão" e envolveu outros reinos, Kondor, Caen e Álvora, resultando na derrota de Valória.

O regente atual de Valória, o Arcebispo Noland Valcrist, prega que Othera é uma cidade de fé deturpada e moral decadente, e que por isso sofreu tantos ataques e guerras.

Valória fica localizada em uma vasta planície cercada pelas florestas de Evictus e Álvora.

As famílias de maior influência na cidade são a Família Valcrist, de devotos a Válor e membros da Ordem de Cavalaria de Valória, a Família Warner, a família fundadora da cidade, hoje não tão poderosos quanto antes, e a Família Thandor, em sua maioria, servos de Lohanost, deus do sol e da justiça, fundadores da Igreja da Armada do Solstício, os soldados de Lohanost que lutam contra as trevas e os seres que nela habitam.

Valória tem como base de sua economia, a agricultura, a pecuária e a produção de tecidos. Eles tem relações com Kondor, com quem negociam em troca da madeira kondorana.

A arquitetura da cidade de Valória faz com que suas casas pareçam padronizadas. Nenhuma casa em Valória pode ter mais de um andar. Isso porque, a igreja de Válor não permite que nenhuma outra contrução bloqueie a visão do templo de Válor no centro da cidade, que, segundo o arcebispo regente, a visão da casa do deus criador é o que mantém protegidas as almas daqueles que vivem em Valória.

Sei Yang

Capital Seiken

Localizada em uma ilha no extremo leste de Ligeia, Seiken é uma cidade em ascensão, que se manteve em um nível de subsistência durante a guerra contra Lennor. A cidade se mantém em um sistema político feudal, onde o clã Ohitsuji governa a cidade sob as ordens do regente Tsuno Garu.

A população da cidade é composta por sobreviventes do ataque de Lennor à Sei Yang, os quais viajaram em seus últimos navios até encontrar a ilha, onde se estabeleceram até poderem retornar às suas terras.

A maioria das pessoas do reino tem fé devotada aos espíritos ancestrais criados por Uru-haau, os quais eles acreditam que cada um protege um dos doze clãs que vivem em Seiken.

O clã Ohitsuji é guardado pelo espírito ancestral do carneiro. Este clã é o mais poderoso atualmente em Seiken. Seus membros são em sua maioria nobres e poderosos guerreiros da casta samurai.

O clã Washi é protegido pelo espírito da águia. Eles são o clã responsável por vigiar as costas da ilha e alertar a cidade contra invasores. Seus batedores são treinados na arte da arquearia.

O clã Kuma é guardado pelo espírito do urso. Eles são os maiores construtores de casas e possuem os guerreiros mais resistentes de toda a Seiken.

O clã Kame é guardado pelo espírito da tartaruga. Este é um dos clãs mais antigos. Foram responsáveis pela construção das muralhas de Seiyang, mas depois da migração, se tornaram meros mercadores, apenas de ainda terem muitos de seus guerreiros entre as fileiras de samurais.

O clã Shishi é protegido pelo espírito do leão. São os guerreiros samurai com um forte espírito de justiça e têm em seu meio os maiores forjadores de armas de Seiken. Eles foram os responsáveis pela queda do clã Tora, quando este se voltou contra o antigo imperador de Seiyang.

O clã Uma é guardado pelo espírito do cavalo. São os maiores guerreiros montados do continente, comparando-se mesmo a Ordem de Cavalaria de Valória.

O clã Hebi é protegido pelo espírito da serpente. Eles são a força de espionagem e assassinato silencioso de Seiken. Entre eles se encontram entre os maiores fabricantes de veneno.

O clã Ookami é protegido pelo espírito do lobo. Seus guerreiros são especialistas em táticas de guerra. São um clã com forte laços entre eles.

O clã Osuushi é guardado pelo espírito do touro. Seus membros são os poucos donos de fazendas e seus guerreiros são de uma força incomparável.

O clã Koi é agraciado pelo espírito da carpa. Os membros desse clã são os nobres donos de comércio e seus guerreiros são especialistas em navegação.

O clã Saru é guardado pelo espírito do macaco. Esse clã se isolou desde a migração para a ilha, vivendo nos arredores de Seiken. Seus membros são mestres na habilidade de combater com as mãos nuas.

O clã Shika é agraciado pelo espírito do cervo. Seus membros são os maiores diplomatas de Seiken. Sua astúcia e sua etiqueta são invejáveis.

Apesar da criação de gado estabelecida pelo clã Osuushi, a base da economia de Seiken é composta pela pesca e a plantação de arroz. Isso tornou o clã Koi, o mais rico da cidade.

Sendo ainda um reino isolado e com uma capital em ascensão, as estruturas das casas de Seiken são frágeis casas de bambú, exceto pelas casas nobres que são construídas em madeira e pedras, guardando os líderes de clã e o regente Tsuno Ohitsuji.

Faen Oeste

Capital Grandía

Faen Leste é um reino construído por gnomos vindos da Floresta das Fadas. Grandía é sua capital, onde fora inventada a pólvora e as engrenagens. Essas invenções somadas aos estudos e pesquisas desenvolvidos pela Escola Arcanomecânica, permitiram que a cidade ascendesse como a cidade mais desenvolvida e independente do continente.

Governada sob um sistema tecnocrático, a Cidade Mágica dos Gnomos toma rumos cada vez mais favoráveis para seu povo, através das decisões do engenheiro mestre, Quilin Boltlin.

Situada no extremo leste das Montanhas de Eldad, Grandía enriqueceu vendendo sua pólvora para Cidade Ponte, Caen e até mesmo para Othera. Graças a seus portos e seus navios, Grandía tornou alcançáveis os continentes de Psinoe e Telxinope, trazendo iguarias do restante do mundo.

Os clãs de magos e mercadores investiram no desenvolvimento da cidade e em suas ferramentas: máquinas a vapor, pólvora e magia.

A população da cidade é composta, em sua maioria, por gnomos das rochas, mas também é possível encontrar gnomos da floresta, humanos e pequeninos vivendo em Grandía. Raros elfos vindos de Eldad são vistos na cidade.

As pessoas de Grandía não gostam de estrangeiros intrometidos, mas entendem que o poder da cidade vem da troca constante de suas mercadorias. Suas torres de vigia encantadas com *augurado*, mantém a guarda da cidade sempre alerta. As torres são camufladas pela palavra arcana *iluzio* e os populares evitam ao máximo contar a estranhos sobre elas. Seus navios voadores patrulham os arredores da cidade dia e noite, vigiando as rotas de comércio.

A população se veste de forma extravagante, exibindo cores gritantes e adornos arcanomecânicos de diversos tipos.

A grande novidade em Grandía é a combinação da mecânica com a magia, chamada de arcanomecânica, onde as runas e palavras arcanas dão qualidades mágicas a objetos mecânicos, criando uma combinação poderosíssima. Tão poderosa que esses artigos possuem chacis registrados pelo governo e são proibidos de serem comercializados para outras cidades.

Há uma grande disputa entre as guildas de artesãos de Grandía, pois dentre os grandes inventores existentes em meio as guildas, pode vir a surgir o próximo engenheiro mestre a governar a cidade.

Há um grande evento anual que ocorre em Grandía, a Feira Anual de Arcanomecânica. Neste evento, os jovens inventores tem a oportunidade de se provarem dignos de ingressar numa das oito grandes guildas de artesãos da cidade. Assim, cada candidato guarda seus esquemas mecânicos com muito sigilo, pois são o segredo para se tornarem grandes artesãos um dia.

Ceifera

Capital Caen

Caen é uma cidade que rege as terras ao sul das Montanhas de Eldad. Os caenitas formam um reino poderoso e com uma reputação assustadora. Para os que vivem fora de seus domínios, Caen é uma terra cruel, conquistadora e ameaçadora.

Esse império já fora outrora uma nação inclusiva, de forma a enxergar o poder e a habilidade de seu povo, onde os mesmos eram respeitados e estimulados. No entanto, com a tomada de Ceif, um bárbaro de sangue draconiano, que chegou ao poder através da força, o povo caenita mergulhou em uma cultura feroz, tornando-se conquistadores. Quando Ceif deixou o poder para se tornar um membro dos Atemporais, Caen se viu nas mãos de Edgard Strelaumbra, um tirano cruel e cujos propósitos são extremamente sombrios. Hoje, os caenitas vivem sobre a opressão e grupos opositores começam a se levantar, na tentativa de derrubar o governo atual, seja por bem ou por mal.

Mesmo em situação complicada, o povo de Caen ainda se mantém orgulhoso e imponente. Os Senhores das Armas, os maiores guerreiros desse reino, preenchem as fileiras de um exército implacável e ensinam suas doutrinas àqueles que se mostrarem fortes o suficiente para suportar um rígido, longo e mortal teste de resistência.

A população da cidade é composta, em sua maioria, por humano e anões, mas também é possível encontrar gnomos das rochas, alto elfos, elfos cinzentos e alguns pequeninos.

O povo caenita não possui vínculos com outros reinos. Desde a emissão de um pedido de ajuda a Othera, negado pelo imperador Olaf Priston, o povo caenita enxerga os estrangeiros com desprezo. Após o pedido de socorro negado, eles realizaram várias tentativas de desmantelar o governo tirano, mas foram rechaçados e muitos morreram nas tentativas.

A população carrega consigo costumes militares, de forma que é muito comum encontrar populares trajando armaduras e até mesmo crianças e idosos portando armas.

Os caenitas são trabalhadores empenhados e dedicam seu suor e seu sangue a todas as tarefas desempenhadas por eles. O patriotismo está no sangue caenita, e seu líder mancha sua honra com o sangue dos que lutaram por liberdade.

O serviço militar é obrigatório a todos os homens adultos de Caen e muitas mulheres escolhem ingressar no mesmo, e por isso, é possível ver mais cidadãos seguindo carreiras militares do que em qualquer outro reino.

Em Othera, durante o governo de Avelian Alderich e a guerra contra Lennor, quando um caenita entrava em batalha, era contado como três combatentes de outra cidade, tamanha sua ferocidade e habilidade em combate.

Faen Leste

Capital Cidade-ponte

Nomeada inicialmente de Ponte Gast, Cidade-Ponte é uma gigantesca ponte construída sobre o Rio Falendir em 65 D.F. um dos maiores rios do continente de Ligeia. A intenção inicial da ponte, era de criar uma rota comercial mais rápida entre Vale

Aurora, Grandía e a Floresta das Fadas. No entanto, o comércio na região cresceu de tal forma que os mercadores começaram a usar a própria ponte como local de comércio. Com o tempo, o mercado cresceu, se tornando uma metrópole. Em 79 D.F. o imperador Pallis Havenlock III consagrou Fafgard como regente da Ponte Gast, na época já conhecida como Cidade-Ponte. Hoje, a cidade é governada por um conselho de mercadores ricos da região, donos dos maiores comércios da própria cidade.

A ponte sobre a qual fora fundada a cidade, tem 500m de largura e aproximadamente 2km de comprimento, embora o espaço urbano não cubra toda essa área. Suas bases são grandes e fortes o suficiente para que a ponte suporte construções como casas e palácios. Cidade-Ponte é um lugar de muito movimento, principalmente por viajantes e artesãos.

Situada a nordeste das Montanhas de Eldad, a cidade é cercada de planícies e colinas baixas.

Os clãs de magos e mercadores investiram no desenvolvimento da cidade e em suas ferramentas: máquinas a vapor, pólvora e magia.

A população da cidade é composta, em sua maioria, por gnomos vindos de Floresta das Fadas e de Grandía, mas também há alto elfos vindos de Eldad e humanos vindos de Vale Aurora e até mesmo de Seiken.

Ao longo de toda a extensão da ponte, centralizados no meio de sua estrutura, há um trilho de trem que leva de Vale Aurora até Floresta das Fadas. Há também postos de guarda por toda parte, para garantir a integridade dos comerciantes. Devido a isso, dificilmente crimes são cometidos abertamente, a maioria ocorre na calada da noite, nas sombras, quando há conflito entre comerciantes.

A primeira vista, a cidade parece maravilhosa e é assim que os comerciantes querem que ela seja vista. Porém, há muita intriga envolvendo dinheiro e disputas de comércio que são resolvidas muitas vezes com assassinato, até mesmo entre membros do próprio conselho.

A população que vive em Cidade-Ponte, se beneficia do comércio e tira seu sustento dele e do artesanato. Eles não possuem uma produção agropecuária, comprando todo o seu alimento das cidades com as quais possuem tratado.

Aventureiros mais experientes costumam visitar a cidade em busca de equipamentos melhores ou até mesmo de natureza mágica.

Cidade-Ponte pode ser facilmente transformada em palco para aventuras que envolvam intrigas e investigação de assassinatos.

Dunas do Norte

Capital Al'Dasin

Al'Dasin é um reino em meio ao deserto. Sua capital de mesmo nome fora construída por elfos cinzentos foragidos da antiga Ehloniel, uma civilização próspera, que habitava o vasto deserto a noroeste do continente, mas que fora dizimada por um poderoso dragão.

A maioria das pessoas que vivem em Al'Dasin busca por um sustento em meio ao impiedoso deserto. Alguns trabalham protegendo pequenas comunidades em aglomeramentos de oasis, outros procuram por riquezas do antigo império élfico, ou conseguem trabalho como mercenários.

Hoje o povo do deserto, como são chamados, está agitado por sussurros que os ventos trouxeram: os mortos de Ehloniel ergueram-se de suas ruínas e a cidade caída está cheia de mortos-vivos.

Sua governanta, a rainha Clair, é uma figura misteriosa, que raramente se mostra para seu povo. Quando surge a público, sempre usa uma máscara e capuz. No entanto, mesmo sendo uma figura enigmática, seu povo tem confiança nela. Ela fora aliada do falecido Miguel Grimhold, antigo regente de Othera, em tempos antigos, numa batalha para salvar uma escolhida de Sigh. Clair tem tomado decisões certas e benéficas a seu povo, fazendo com que a cidade prospere, e eles tem confiança nela sobre as decisões que deverão ser tomadas quando os mortos chegarem.

O povo do reino de Al'Dasin é composto em sua maioria por elfos cinzentos, pequeninos, humanos e alguns orcs civilizados.

Alguns dos melhores combatentes foram escolhidos pela própria rainha e tiveram um treinamento especial. Depois desse treinamento, eles fizeram um juramento a rainha e receberam mascaras douradas, trajes brancos e foram denominados Sombras de Al'Dasin. Desde então, esses seres poderosos tem protegido a cidade de atos criminosos e atuado contra incussões de criaturas do deserto contra a cidade.

A maioria dos habitantes de Al'Dasin se veste com turbantes e véus no rosto para diminuir a intensidade do sol sobre seus rostos e cabeça. O camelo é o animal de carga mais utilizado para transporte, visto que é um dos poucos que consegue suportar o calor do deserto, mas há também os bulla, que são grandes touros do deserto, de natureza muito pacífica.

Mesmo com a atuação das Sombras de Al'Dasin, ainda há muitas guildas de ladrões e assassinos agindo não só na capital, como em todo o reino. Muitos são pagos pelos próprios nobres, para agirem contra seus inimigos, o que torna difícil a atuação das Sombras para erradicá-los.

Al´Dasin pode ser facilmente transformada em palco para aventuras em que os personagens busquem

mais pela própria sobrevivência do que por ouro.

Terras dos Vales

Capital Vale Aurora

Vale Aurora é uma terra de pessoas fortes e unidas. Com isso, sua capital é uma das que mais prospera em todo o continente de Ligeia.

Helena Grimhold, da tribo dos Predadores Invernais, é a atual governante do vale e tem governado com extrema sabedoria, respeitando as tradições de seus antepassados e a memória de seu falecido irmão, Miguel Grimhold. Sob promessa, após a morte de seu irmão, Helena recebeu uma benção (que muitos chamariam de maldição), pela qual ela só poderá morrer quando encontrar um sucessor. Helena hoje tem 170 anos de idade.

Situada no extremo norte de Ligeia, as terras do Vale Aurora abrangem as montanhas em torno do vale, fortemente guarnecidas por gigantes de gelo que mantêm um misterioso acordo com a atual regente do reino.

Apesar de uma nação unida, as tribos trabalham de formas únicas dentro do vale.

A tribo dos Asas Sangrentas é implacável, são os bárbaros mais próximos dos costumes de seus antepassados, são extremamente selvagens e possuem rituais que envolvem sacrífios.

Os Garras Geladas são os guardiões do vale, cujos membros possuem uma resistência física sobrenatural. Eles protegem o vale contra invasores que possivelmente poderiam passar despercebidos pelos gigantes nas montanhas, atuando como defesa nas fronteiras.

Os Caninos Brancos são a maior tribo e a mais unida de todo o vale, eles são responsáveis pela criação de bisões e a construção e reparo das casas das famílias das tribos.

Os Rastejantes são os curandeiros e alquimistas do vale, sua tribo carrega o conhecimento druídico de *devena, noxia* e *vitae.*

A tribo do Predador Invernal são os estrategistas e os combatentes mais bem treinados do vale.

A tribo dos Chifres Nobres é composta pelos mais nobres e eloquentes de Vale Aurora. Sua tribo costuma atuar como emissários quando necessários enviar mensagens ou fazer negócios com povos de fora do vale.

A tribo do Casco Ancião compõe os mais sábios e estudiosos do vale. São responsáveis pela fortificação dos muros da capital. O seu líder é o único que guarda o segredo do acordo de sua líder com os gigantes, atuando como conselheiro de Helena.

Os Escamas Vermelhas são os responsáveis pela pesca e guardam a nascente do Savos. Eles vivem mais afastados das demais tribos e alguns são um tanto quanto territorialistas, eles constroem suas casas às margens do rio. Receberam esse nome por pintarem as faces com sangue de seus inimigos durante as guerras.

A tribo dos Crinas Douradas são os maiores detentores de terras dentro do vale, são compostos em sua maioria por tribos nômades que viajam para dentro e fora do vale em períodos do ano, retornando para dentro sempre com prêmios de suas caçadas.

A tribo da Coroa de Ferro é composta pelos mais hábeis artesãos de Vale Aurora. Por muitos anos a tribo esteve em exílio vivendo nas terras quentes, como uma forma de punição por um crime comentido por seu líder. Quando retornou, haviam adquirido diversas formas de conhecimento e trabalho dos povos do sul, se tornando os mais hábeis na forja, joalheria, alvenaria e cervejaria. Esta última, foi a que garantiu o seu retorno ao vale, que passou a ser muito mais próspero.

Os Escaladores do Holocausto são uma tribo que vive nas montanhas. Eles foram entregues aos gigantes para viver entre eles como parte do misterioso acordo. Quando foram escolhidos, aceitaram sem questionar e migraram para lá, onde vivem até então.

Os Símios das Terras Quentes são uma tribo formada por aqueles que vieram das terras de fora, e exercem as mais diversas funções dentro do vale.

Casa Norn

Capital Kondor

Kondor é o mais novo reino de Ligeia, que ganhou a independência de suas terras recentemente, após a queda de Radaz, o Raiomante, que matou o seu regente anterior e espalhou caos e terror em todo o reino. Esperando sem resposta, por um apoio de seus superiores em Valória, Kondor decide por agir independente. Auxiliada por uma união de companhias de aventureiros que ficaram conhecidos como A Primeira Ordem Independente, Kondor conquistou sua libertação das garrar do Raiomante e retornou à paz.

Kondor foi fundada pela família Norn e mais tarde fora governada por Lord Igros III, originalmente membro da família Havenlock. Lord Igros fora morto por Radaz, durante uma celebração. Seu filho, Lord Raltz, após lutar na libertação de sua capital, desapareceu em missão em busca de experiência como combatente, deixando a cidade por conta de um conselho instruído por ele.

Situada a norte da Selva de Evictus, Kondor encontra nas planícies temperadas de Ligeia uma ambiente agradável e benéfico para a agricultura.

Kondor é uma cidade envolta de perigos e ameaças. Ao norte a antiga torre do mago Radaz ainda permanece de pé, repleta de criaturas espreitando os aposentos

da mesma. A leste há uma zona de planícies mortas, onde há muitos anos atrás fora realizado um enorme ritual de invocação demoníaca. A este lugar, foi dado o nome de Planície de Tenebras.

A maior parte da população é composta por Humanos, mas há também poucos gnomos vindos de Grandía, alguns elfos vindos da Floresta de Álvora e poucos pequeninos vindos de Rúffio.

O povo de Kondor é receptivo e educado, mesmo depois de tanto terem sofrido com a tomada e retomada da capital. Sua simplicidade se reflete também em seu modo de se vestir e de falar. As pessoas nas ruas normalmente são vistas com trajes simples e falam algum tipo de dialeto mais grosseiro do Otherano falado em outras cidade.

Kondor realiza todo ano um festival de início da primavera, onde há uma grande feira agrícola que atrai até mesmo os comerciantes de Cidade-Ponte.

Desde o pedido de socorro negado por Valória, há uma grande animosidade entre as duas cidades. Essa animosidade aumentou ainda mais quando um acordo de independência de Kondor foi assinado pelos reinos de Grandía, Othera e Eldad, forçando Valória a aceitar perder a submissão de Kondor.

Sael

Capital Eldad

Sael é um reino élfico mais antigo de Ligeia. Sua capital fora fundada em torno de 2300 A.F. Ela também é a maior escola de magia arcana do continente. Cujos magos, que por ela passaram, organizaram grandes feitos.

Construída a beira de um abismo, em meio às montanhas no norte de Ligeia, agora chamadas Montanhas de Eldad, que delimitam seu reino, a Cidade Arcana, como é também chamada, já sofreu vários problemas desde sua fundação. No entanto, o maior de todos foi a incursão de orcs vindos de Batru, a rede de túneis e cavernas naturais nos subterrâneos de Ligeia. A incursão das criaturas quase destruiu por completo a cidade e o teriam feito, se não fosse pela magia de Lael Salladyn, o regente da época, que teleportou toda a cidade para um subplano, trancando-a em segurança através de um portal vivo, que só se abre mediante uma senha.

Em meio às montanhas é possível ver apenas um enorme portão de pedra que fecha a entrada para a capital da magia. Seu líder atual, Zell Salladyn, mantém a cidade e a escola arcana ainda da mesma forma como seu pai fazia.

A maior parte da cidade é composta por arcanistas. Eldad já formou heróis e vilões, desde Aluscaron Ariosto, o necromante que reviveu os habitantes de Ehloniel como zumbis e esqueletos, até Fyriel, Chama Prateada, um dos heróis que lutou na guerra contra Lennor.

Aqui, muitas cabalas e companhias arcanistas se formaram, desde a tradicional Escola Carmesim, até a excêntrica Cabala da Luz Branca.

Na escola de magia de Eldad, os arcanistas acadêmicos estudam cerca de 16 palavras arcanas. Alguns se focam por anos em uma ou duas delas até se tornaram verdadeiros mestres nos círculos da palavra estudada.

Apesar de ter sido a primeira cidade élfica do continente, hoje é bem difícil afirmar uma raça predominante no reino de Eldad, muitos vem às montanhas para estudar magia, não importa a raça.

Eldad é uma capital cheia de segredos envolvendo a magia. O palácio da escola da cidade é uma construção viva eternamente mutável. Cujos corredores, portas, escadas e janelas sempre mudam de lugar.

Os habitantes de Eldad estão constantemente envolvidos com a magia, seja o estalajadeiro que usa *ignis* para acender suas tochas ou mesmo o ferreiro que produz equipamentos mágicos de qualidade. Tudo abraça a magia neste lugar.

O reino de Sael é um cenário excelente para ambientar histórias que tenham um grande vínculo com a magia.

Ruffio

Capital Lago Verde

Um reino cujo nome faz mensão ao deus dos pequeninos, Ruff. Sua capital fora fundada em 42 D.F. pela família Boatranca, uma família de pequeninos, vinda de Aisengard guiados por Othera. Depois da morte de Othera, os pequeninos se uniram para procurar seu novo lar. Eles se deixavam guiar pelos sinais travessos de seu deus criador. O que os levou para noroeste da capital de Othera, onde lá estabeleceram seu novo lar.

A cidade, que hoje é a capital de um reino, antes pertencia a Othera, mas se estabeleceu como um reino independente depois de se reerguer do ataque de Lennor em 176 D.F.

Ruffio fica em uma planície rica em sua fauna e flora. Seu povo é simples e apegado a vida do campo. Logo, a economia de seu reino é baseada na agricultura e pecuária. A capital fica às margens de um lago chamado de Lago Verde, mesmo nome da cidade, provendo o sustento da mesma através da pesca.

O governo de Rúffio é uma monarquia e tem como atual regente Luffin Boatranca, um pequenino de espírito jovem e de bom coração, atraído pelo esporte da pesca.

Muitas outras raças vivem no reino dos pequeninos.

Além deles, os humanos e anões das terras baixas são raças muito comuns em Ruffio. Alguns elfos vindos de Álvora também são encontrados na região.

Apesar da forte ligação com o deus criador dos pequeninos, muitas outros cultos existem em Ruffio. O culto a Válor é o segundo mais comum, seguido de Seníah e Eurecca. Até mesmo Arsilar é uma divindade comumente cultuada em Ruffio.

Jardins de Inverno

Capital Zyon

Um território muito recente estabelecido por otheranos, com o propósito de restaurar a antiga cidade de Réia, agora nomeada Zyon. Estabelecido nas Montanhas Sem Retorno, bem ao sul do perigoso Estreito da Caveira, Zyon é a ponte entre os reinos do norte e as Terras de Beoven, no extremo sul.

Zyon é uma cidade com um ar bem diferente das demais capital em Ligeia. Isso se dá pelos pelos gnomos que atravessaram o continente, vindos de Grandía, para iniciar um novo projeto em Zyon. Eles estabeleceram seus laboratórios e oficinas aqui e muitos deles estão trabalhando em um projeto secreto para a Othera, Zyon, Grandía e Aisengard.

Por conta dos trabalhadores gnomos, a cidade é cheia de aparados mecânicos, como elevadores que levam até os subterrâneos das montanhas, onde anões vindos de Guinnar receberam livre acesso para extração, gigantes à vapor carregando destroços da cidade antiga e cargas que chegam de outros reinos a todo momento.

Jardins de Inverno é governado por um humano chamado Gael Santiago, um poeta e arcanista, antigo membro do Conselho dos Seis, que lutou na Guerra da Coruja e do Leão. Um homem cujas decisões muitos respeitam e alguns criticam.

Zyon é uma terra de novas oportunidade, com um comércio promissor pelo fato da capital estar se tornando a espinha dorsal da rota das demais cidade para o sul.

Durathor

Capital Guinnar

Um dos reinos mais antigos do continente e um dos que enfrentou uma das maiores aflições que o continente já presenciou. Durathor tem suas terras limitadas a cadeia de montanhas situadas a oeste das Terras Centrais. É um reino anão em reascensão, buscando se erguer das sombras de seu passando, quando enfrentaram os ataque das Calamidades, dragões com poderes primordiais, que lutaram em favor de Lennor, na primeira guerra.

Hoje, seus salões foram reabertos para o mundo e sua minas voltaram a ser as maiores fornecedoras de minerais de todo o continente, fornecendo cobre, prata, mitral e adamante em forma de moedas, armas armaduras e peças de arte para Othera, Zyon, Grandía e Caen.

A maior parte da população de Durathor é formada por anões das montanhas. Dentre eles, as famílias mais numerosas e poderosas são o clã dos Pés-de-Ferro e os Almadamante. A rainha de Durathor, Marta Pés-de-Ferro é uma anã receptiva e cheia de entusiasmo, muito amada por seu povo.

O reino possui muitas comunidade na superfície, mas suas estradas são estabelecidas nos subterrâneos das montanhas, onde eles acreditam serem mais seguras. O reino é protegido por um exército bem treinado, onde duas companhias se destacam: os Defensores Anões e a Brigada de Durathor. Os primeiros são combatentes extremamente habilidosos em combate defensivo, usando até mesmo seus escudos como armas. O segundo são exímios cavaleiros montados em bodes montanheses, com extrema habilidade no manuseio do martelo.

Terras de Beoven

Capital Aisengard

O reino de onde vieram grande parte dos humanos que povoam o continente hoje. A séculos atrás era uma terra dominada or minotauros. Eles foram eliminados pelo clã Aisen que estabeleceu seus jardins em uma planície gelada, que mais tarde veio a se tornar sua capital.

Os Aisengardianos são um povo dividido em tribos, bárbaro e rígido. Eles lutam com a ferocidade de animais e são temidos em outros reinos onde são conhecidos. Eles carregam consigo uma cultura ainda tribal, voltada para a caça e a pesca. A agricultura é extremamente complicada nas terras do sul devido a baixa temeratura.

Sua governante atual, Tineri Belstorm, governa com a astúcia de um lobo invernal. Seus aliados a admiram e seus inimigos preferem o suicídio a encará-la. mesmo os bestiais da região a reconhecem, uma humana capaz de matar um urso com as mãos nuas é digna de certo temor.

Os aisengardianos, apesar de bárbaros, tem boas relações com os zyonitas e otheranos, pelo fato de sua capital ter sido salva pelos heróis do norte, inclusive o próprio rei Gael.

As peles fornecidas pelos aisengardianos, são as mais belas e caras de todo o continente. Isso porque, por eras eles tem evoluído as técnicas de curtimento do couro e peles de forma a se tornarem mestres nisso.

O BÁSICO

Seu personagem é o meio pelo qual você explorará Ligeia. A parte básica do personagem é composta por sua raça, vocação e talvez uma herança. Isso definirá parte do conceito do seu personagem, mas é você quem dará vida a ele, definindo sua personalidade e interpretando da mesma forma. Conforme os personagens se aventuram, eles ganham experiência e, com isso, aprendem novas habilidades e aperfeiçoam as que já possuem. Desta forma, eles vão progredindo através dos níveis, se tornando mais poderosos.

Atributos de Personagem

O que o personagem é capaz ou não de fazer é determinado por valores numéricos chamados aqui de atributos, que representam suas capacidades físicas e mentais e são usadas para determinar o sucesso ou não em ações do jogo. Quanto maior for seu atributo, melhor ele será.

Os atributos de um personagem variam inicialmente entre 2 e 5. Alguns poucos itens mágicos podem elevar o atributo de um personagem além disso.

Atributos

Os atributos são Força, Agilidade, Vigor, Mente e Percepção.

Força: Atributo que representa sua capacidade de levantar peso, define o quanto você é bom naturalmente em combate corpo a corpo e define o quão bom você é em feitos atléticos.

Agilidade: Atributo que representa o controle do personagem sobre seu próprio corpo, sua coordenação motora, seus reflexos e sua rapidez. Agilidade influencia sua capacidade de desviar de projéteis, velocidade de deslocamento, pontaria em ataques à distância e pode influenciar no quão rápido você é para reagir num combate.

Vigor: Atributo que representa sua saúde e resistência física. Ele determina o quanto você suporta ferimentos e sua capacidade de se recuperar de doenças, venenos e outras aflições do tipo. Vigor determina sua quantidade de pontos de vida iniciais.

Mente: Atributo que representa seu conhecimento, esperteza, velocidade de raciocínio e sua afinidade com a magia. Sua capacidade de resolução de problemas é determinada por este atributo. Mente influencia em suas habilidades mágicas e de conhecimento.

Percepção: Atributo que representa o quão aguçados são seus sentidos, senso do perigo e atenção aos detalhes ao seu redor. Ele influencia no seu sentido de alerta e pode influenciar no quão rápido você é para reagir num combate.

Atributos Secundários

São atributos mais específicos, em sua maioria relacionada a combate. Eles são derivados dos atributos. São eles: Conjuração, Iniciativa, Esquiva, Bloqueio e Deslocamento.

Conjuração: O poder mágico do personagem e o controle dele sobre suas magias. Sua habilidade natural em lidar com as palavras arcanas. Esse atributo influencia no poder de suas magias diretamente. Conjuração é igual ao seu atributo de Mente, mas pode ser modificado por algumas habilidades.

Iniciativa: Representa a velocidade de reação inicial do personagem em situações de ameaça. Usada para determinar quando seu personagem pode agir no combate. Iniciativa é igual ao seu atributo de Agilidade ou seu atributo de Percepção, o que for maior.

Esquiva: Sua capacidade de desviar de projéteis e de outras ameaças. Representa, em parte, a dificuldade de um ataque acertar seu personagem. Sua Esquiva básica é igual ao seu atributo de Agilidade.

Bloqueio: Seu manuseio de objetos para bloquear ataques, por exemplo, escudos. Representa, em parte, a dificuldade de um ataque acertar seu personagem. Bloqueio é igual ao seu atributo de Força.

Deslocamento: Sua velocidade de deslocamento em metros. Seu Deslocamento é igual ao seu atributo de Agilidade, somado ao Bônus de Deslocamento determinado pela raça escolhida.

Pontos de Vida

Os pontos de vida são sua capacidade direta de suportar danos. Quando seus pontos de vida chegam a 0, você está inconsciente e morrendo. Sua quantidade máxima de pontos de vida é igual ao seu atributo de Vigor, somado ao Bônus de Pontos de Vida determinado pela vocação que você escolher, mais um ponto por nível de personagem, e um ponto adicional para cada dado de melhoria no seu atributo de Vigor, e nunca devem passar disso quando você realiza um descanso ou é curado.

Pontos de Magia

Os pontos de magia representam quantas magias você consegue conjurar sem precisar descansar. Quando seus pontos de magia chegam a 0, você fica Exausto pelo resto da cena (não pode ser anulado) e não pode mais conjurar magias até descansar novamente. Sua quantidade máxima de pontos de magia é igual ao seu atributo de Mente, somado ao Bônus de Pontos de Magia determinado pela sua vocação escolhida, mais um ponto por nível de personagem, mais um ponto para cada dado de melhoria no seu atributo de Mente, e nunca devem passar disso quando você realiza um descanso ou recupera pontos de magia de qualquer forma.

Pontos Heróicos

Os pontos heróicos representam sua capacidade de grandes feitos. Eles podem mudar o curso do jogo. Sua quantidade máxima de pontos heroicos é igual ao seu nível e nunca devem passar disso quando seu personagem realiza um descanso ou recupera pontos heróicos de qualquer forma.

Gastando Pontos Heróicos

- Você pode re-rolar um ou todos os dados de uma determinada rolagem.

- Você pode fazer uma reação mesmo que você não possua mais reações.

- Você pode recuperar pontos de vida igual ao seu nível.

- Anular automaticamente uma condição que esteja afetando o personagem.

- Usar uma habilidade que dependa de pontos heroicos para ser utilizada.

- Com aprovação do narrador, realizar um feito extraordinário, cujas regras ou possibilidades não permitiriam.

Rolagem de Dados

Ligeia RPG utiliza dados de seis faces em suas regras de rolagem. As rolagens são feitas para verificar se um personagem será ou não bem sucedido em uma determinada ação. Para isso, o jogador deve rolar dois dados de seis faces (2d6) e somar ao atributo determinado pelo narrador como atributo necessário para a ação, chamado comumente de rolagem. O resultado da rolagem deve se igualar ou superar um valor numérico determinado pelo narrador, chamado de Dificuldade, para que o personagem seja bem sucedido na ação.

Dificuldade

Para ser bem sucedido em uma rolagem, a mesma deve ter um resultado que se iguale ou supere o número determinado na Dificuldade da ação. A dificuldade de uma ação pode variar de acordo com os seus detalhes. Escalar uma parede rochosa é mais fácil que escalar uma parede completamente lisa. Para isso determinamos níveis de dificuldade. O narrador avalia a ação e, com base em quão difícil ela deve ser, ele determina o nível de acordo com a tabela abaixo.

Níveis de Dificuldade

Muito fácil – Dificuldade 6

Fácil – Dificuldade 8

Normal – Dificuldade 10

Difícil – Dificuldade 12

Muito Difícil – Dificuldade 14

Épica - Dificuldade 17

Extrema - Dificuldade 20

Falha Crítica e Sucesso Crítico

Algumas vezes a sorte pode estar totalmente do lado do personagem que realiza uma ação, e as vezes não. Quando o resultado em uma rolagem indica dois valores “1” nos dados, significa que o personagem que estava tentando executar a ação obteve uma falha crítica. Quando uma falha crítica ocorre, algo sai muito pior do que apenas falhar – um personagem escalando uma parede poderia apoiar-se em falso e cair, sofrendo o dano da queda, por exemplo. Quando não há nada descrito sobre a falha crítica de uma ação, determinar o resultado dela fica a cargo do narrador. Quando o resultado em uma rolagem indica dois valores “6” nos dados e o resultado é suficiente para se igualar ou superar a dificuldade proposta, significa que o personagem que estava tentando executar a ação obteve um sucesso crítico. Quando ocorre um sucesso crítico, o personagem obtém muito mais do que apenas ser bem sucedido em uma ação – um personagem escalando uma parede poderia ajudar um aliado durante a escalada. Quando não há nada descrito sobre o sucesso crítico de uma ação, determinar o resultado dele fica a cargo do narrador.

Dados De Melhoria

Às vezes, uma habilidade especial ou uma circunstância permite que você jogue um dado de melhoria. Um dado de melhoria é um dado extra, adicionado aos 2D padrão da sua rolagem. Dados de melhoria são acumulativos, contanto que não venham da mesma condição, habilidade, item ou magia. No entanto, apenas os dados com os dois maiores resultados são considerados na soma que irá compor o resultado da rolagem. Ex.: Um personagem com um dado de melhoria (1D) em seu atributo de Mente e que possui a habilidade Conhecimento (História), tem 2 dados de melhoria (2D) na rolagem para identificar o brasão da família real que está investigando. Ele tem então 4D para a rolagem. Ele rola os dados normais primeiro, obtendo 3 e 1, em seguida, rola os dados de melhoria, obtendo 5 e 2. Seu atributo de Mente é igual a 4. Então seu resultado da rolagem será 12 (3 e 5 são os maiores resultados rolados, somados a Mente 4), superando facilmente a Dificuldade 10 que ele precisava e identificando o brasão.

Bônus e Redutores

Algumas raras situações reduzem ou aumentam de forma fixa o resultado de uma rolagem. Essas alterações do resultado são chamados redutores

(quando diminuem) ou bônus (quando aumentam).

Ex.: A habilidade Usar Armas (Uma Mão) dá um bônus de +1 para jogadas de ataques realizados com armas empunhadas com apenas uma mão.

Bônus e redutores são acumulativos, contanto que venham de condições, habilidades, itens ou magias diferentes.

Rolagens Opostas

Se você tenta realizar algo direta ou ativamente resistido por outro personagem, ambos fazem rolagens opostas. Ex.: Para resolver uma queda de braço, ambos os participantes fazem uma rolagem oposta de Força. Rolagens opostas não têm dificuldade. Em vez disso, os jogadores confrontantes fazem uma rolagem e comparam seus resultados. Aquele com o maior resultado vence. Quando há rolagens opostas com resultados iguais, o atacante vence.

Não Se Acumulam

Efeitos de jogo advindos de uma mesma fonte não se acumulam: habilidades, efeitos de magias, propriedades de itens mágicos, entre outros.

Habilidades: Mesmo quando houver uma excessão a regra, que lhe permita comprar uma mesma habilidade mais de uma vez, seus efeitos não se acumulariam. Eles se sobrepõem e é aplicado o efeito mais poderoso. Habilidades com a característica "sub-grupo" são acumuladas, desde que sejam de sub-grupos diferentes.

Efeitos de Magias: Efeitos de uma mesma magia não se acumulam, mesmo que sejam conjurados por personagens diferentes sobre um mesmo alvo.

Propriedades de Itens Mágicos: Se você tiver dois itens com a mesma propriedade, seus efeitos não se acumularão, é aplicado apenas o efeito mais poderoso.

Proteção: Proteções contra um mesmo tipo de dano não se acumulam, é aplicada a proteção com maior valor.

Sobrevida: Se um personagem recebe sobrevida enquanto ainda possui pontos de sobrevida, ele fica com os pontos atuais ou os novos recebidos, o que for maior.

Se Acumulam

Dados de melhoria são sempre acumulativos. Outras excessões são os bônus descritos como **acumulativos**, como os bônus em rolagens para resistir e anular condições ou o bônus no ataque da habilidade Usar Armas.

Aibillen Tolk, Lucius Liuchu, Chariwichi e Kaled Al-Rusam

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

A criação de personagem é a parte mais importante para um jogador. As escolhas que ele fizer para seu personagem vão influenciar em suas capacidades e em sua interação com o mundo. Conforme o jogo avança, seu personagem irá progredir, tanto em seus valores numéricos, quanto em sua história. A seguir, estão todos os passos do processo de criação de um personagem.

Para criar um personagem, você vai precisar de uma ficha de personagem (inclusa no final deste livro) ou de uma folha de papel em branco. Com sua ficha, lápis e borracha em mãos, você estará pronto para criá-lo. No entanto, converse antes com seu grupo sobre o conceito do seu personagem. Isso ajudará a encaixá-lo no grupo de aventureiros. Converse também com seu narrador, ele pode ter uma ideia de campanha específica, que pode afetar o tipo de personagem que você pretende criar.

Existem 5 passos para a criação de um personagem:

1 – Escolha uma raça

2 – Escolha uma vocação

3 – Defina seus atributos

4 – Gaste seus pontos de antecedentes

5 – Dê os toques finais

1 – Escolha uma Raça

Sua raça determina seus traços e lista de habilidades disponíveis, entre outros detalhes. As descrições das raças listam as informações a seguir.

Dado de Melhoria: Cada personagem começa com 1D em um atributo definido escolhido pelo jogador dentre os permitidos para a sua raça. Algumas raças, como o humano, deixam mais opções para os jogadores. Esse dado de melhoria será adicionado em todas as rolagens que envolvam o atributo escolhido.

Bônus de Deslocamento: Algumas raças tem mais mobilidade que as outras. Esse bônus deverá ser somado em seu Deslocamento, juntamente com seu atributo de Agilidade.

Tamanho: O padrão de tamanho da raça. Algumas raças são menores que um humano, como os pequeninos. Isso afeta algumas características de jogo.

Idiomas Iniciais: Os idiomas que o personagem sabe falar, ler e escrever. Regional é o idioma onde o personagem vive: Otherano (para o norte de Ligeia), Aisengardiano (para o sul de Ligeia), Eddano (para Partênope), Mistanni (para Psínoe), Sameriano (para Texínope), Sarunniano (para Leocosia) e Aglaope Rûnico (para Aglaope).

Corrupção: Um ajuste de corrupção para personagens dessa raça. Algumas raças são naturalmente mais vis que outras.

Altura e Peso: A média de altura e peso para os personagens dessa raça.

Traços: São características naturais dessa raça, com as quais se nasce, que não podem ser aprendidas. Cada personagem dessa raça as recebe sem precisar pagar custo algum.

Lista - Habilidades Iniciais: São habilidades que podem ser compradas no começo da criação do personagem, gastando pontos de antecedentes, ou podem ser compradas durante a campanha, conforme o personagem evolui, gastando pontos de experiência. O valor B refere-se ao custo da habilidade em seu nível básico e o A refere-se ao custo no nível Avançado.

2 – Escolha uma Vocação

Sua vocação determina seus pontos de vida e magia bônus e lista de habilidades disponíveis, entre outros detalhes. As descrições das vocações listam as informações a seguir:

Bônus de Pontos de Vida: Cada personagem começa com pontos de vida iguais a seu atributo de Vigor, mais o seu nível, mais um ponto por cada dado de melhoria no mesmo atributo. A vocação soma a esse valor, uma quantidade de pontos de vida bônus, que varia dependendo da vocação escolhida. Esses pontos de vida bônus representam o quão resistente fisicamente é um personagem que nasceu para uma determinada vocação.

Bônus de Pontos de Magias: Cada personagem começa com pontos de magia iguais a seu atributo de Mente, mais o seu nível, mais um ponto para cada dado de melhoria no mesmo atributo. A vocação soma a esse valor, uma quantidade de pontos de magia bônus. Esses pontos representam a capacidade mágica de um personagem, baseado em sua vocação.

Corrupção: Um ajuste de corrupção para personagens dessa vocação.Algumas vocações levam o personagem a se tornar mais vil que outros. No entanto, é uma escolha do jogador, adotar o ajuste ou não.

Lista - Habilidades Iniciais: São habilidades que podem ser compradas no começo da criação do personagem, gastando pontos de antecedentes, ou podem ser compradas durante a campanha, conforme o personagem evolui, gastando pontos de experiência.

Lista - Habilidades de Progressão: São habilidades que podem ser compradas apenas durante o progresso do personagem, gastando pontos de experiência. O valor B refere-se ao custo da habilidade em seu nível básico e o A refere-se ao custo no nível Avançado. Algumas habilidades possuem "Chave" em seu custo básico. Isso significa que o personagem daquela vocação não precisa pagar por aquele nível.

3 – Escolha uma Nação

Escolha uma nação de Ligeia a qual seu personagem pertença. A nação serve para determinar qual lista de habilidades regionais o seu personagem terá acesso.

4 - Defina seus Atributos

Agora, você tem 15 pontos para distribuir entre seus atributos, respeitando o limite mínimo de 2 pontos e máximo de 5 pontos para cada um.

5 - Gaste seus Pontos de Antecedentes

Seu personagem começa com 60 pontos de antecedentes (alguns traços como "Habilidades Versáteis" do meio-elfo, dão pontos extras). Esses pontos de antecedentes devem ser gastos na criação do personagem, não podendo serem utilizados depois de sua criação. Com esses pontos você pode comprar habilidades de quaisquer listas iniciais. Com esses pontos, você também pode comprar uma herança para seu personagem.

Heranças são características herdadas de um outro tipo de criatura, pelo seu personagem, e que lhe dão mais traços e uma nova lista de habilidades iniciais. As descrições das heranças listam as seguintes informações:

Custo: Este é o custo da herança, que deve ser pago em pontos de antecedentes ao adquiri-la para seu personagem.

Restrições: Algumas heranças são restritas a determinadas raças.

Corrupção: Um ajuste de corrupção para personagens dessa herança.Personagens de determinadas heranças tendem a serem mais vis que de outras.

Traços: São características naturais dessa herança, com as quais se nasce, que não podem ser aprendidas. Cada personagem dessa herança as recebe sem precisar pagar custo algum.

Lista - Habilidades Iniciais: São habilidades que podem ser compradas no começo da criação do personagem, gastando pontos de antecedentes, ou podem ser compradas durante a campanha, conforme o personagem evolui, gastando pontos de experiência.

6 – Dê os Toques Finais

Neste ponto, seu personagem está quase completo, mas ainda há alguns detalhes necessários para concluí-lo. Siga esses últimos passos:

Calcule os Atributos Secundários, Pontos de Vida, Pontos de Magia e Pontos Heróicos: Anote todos os valores dessas características, conforme descrito na sessão "O Básico".

Anote os Poderes Divinos e Magias Menores: Caso você tenha comprado alguma habilidade que conceda poderes divinos ou magias menores ao seu personagem, anote-os de forma que fique fácil acessa-los quando for necessário.

Compre seus Equipamentos Iniciais: Cada personagem começa com 100 moedas de ouro (no continente de Ligeia, a moeda vigente é o Valar), para comprar seu equipamento inicial. Você não precisa gastar todo ouro em equipamentos durante a criação do personagem. No entanto, é aconselhável comprar equipamentos o suficiente para que ele esteja pronto para uma aventura.

Anote Ataques, Proteção e Carga: Anote todos os detalhes influenciados por seus equipamentos. Para saber como calcular o seu ataque e sua proteção, confira a sessão "Combate". Para saber o quanto de carga seu personagem carrega, veja na sessão "Equipamentos".

Corrupção e Personalidade: Sua corrupção inicial é 5, modificada pela sua raça, vocação e herança. O jogador escolhe quais modificadores ele irá somar em sua corrupção. Defina a personalidade de seu personagem seguindo os passos na sessão "Personalidade".

Agora é só se Divertir

Pronto! Agora seu personagem está pronto para se aventurar com seu grupo e criar histórias memoráveis. Boa diversão!

Ur Barur, O Bárbaro

As Raças

Os elfos, criaturas altivas, graciosas e imbuídas de magias, construíram as primeiras e mais grandiosas cidades de Ligeia. Os anões, forjados das rochas e do metal, apesar de sua estatura, são fortes e vigorosos. Os gnomos, engenhosos e inteligentes, inventaram a arcanomecânica. Os pequeninos, curiosos e sagazes, criaram os moinhos de vento e desenvolveram a agricultura. Os humanos, equilibrados e adaptáveis, se misturaram a diversas culturas e, dessa forma adquiriram a sua própria. Os orcs, feitos para a guerra, tentaram destruir tudo, mas hoje encontram um novo propósito.

Anão

Os anões são um povo nascido de Pálim, o deus dos anões. Reconhecidos por suas habilidades de combate, sua resistência física, sua habilidade de manusear minerais e sua capacidade de beber vinho.

Os anões têm reputação de ser um povo que cumpre leis e carrega consigo bastante verdade. São lentos para confiar nos outros, mas quando alguém conquista a confiança de um anão, este terá um aliado fiel.

Os anões são fisicamente mais baixos que os humanos, mas recompensam com sua estrutura corporal mais volumosa. Eles possuem o dobro da longevidade humana, chegando a fase adulta em torno dos quarenta anos.

Os anões das montanhas restabeleceram os reinos de Guinnar e reabriram suas minas após a queda de Lennor. Os anões das terras baixas, são anões que deixaram suas moradas nas montanhas durante a guerra, encontrando abrigo em outros reinos e adquirindo costumes de outros povos.

Anão das Montanhas

Anões das montanhas possuem a pele mais pálida, devido à vida e ao trabalho em minas e outros subterrâneos nas montanhas, sem ver a luz do sol. Suas barbas e cabelos são loiros, castanhos, cobre ou negros, mas ficam grisalhos em idades avançadas. Seus olhos variam entre o castanho, o verde, o negro e o azul.

Características do Anão das Montanhas:

Dado de Melhoria: Vigor ou Força

Bônus de Deslocamento: +4

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e Anão

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,25m a 1,50m - 80kg a 110kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Anões das montanhas enxergam no escuro até 10m;

Resistência Anã: Você recebe Proteção contra dano de veneno igual a metade do seu nível (arredondado para cima) e 1D em rolagens contra envenenamento;

Filhos de Pálim: Você possui afinidade com minerais, recebendo 1D em todas as rolagens relacionadas a lidar com minerais.

Bar-in Monroe,
Guardião Anão das Montanhas

Habilidades Iniciais do Anão das Montanhas

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Baluarte	10 / 30	76
Carregador	10 / 30	76
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Explorador (Montanhas)	10 / 30	79
Firmeza Física	10 / 30	80
Ofícios	10 / 30	87
Presa de Caça (Gigantes)	20 / 40	89
Usar Armaduras Leves	10 / 30	93
Usar Armas (Machados)	10 / 30	93
Usar Armas (Martelos)	10 / 30	93
Trilhador (Montanhas)	10 / 30	93
Vigor de Aço	20 / 40	94

Anão das Terras Baixas

Anões das terras baixas possuem a pele mais corada que a de seus irmãos das montanhas, tendendo a ter um tom bronzeado. Suas barbas e cabelos são loiros, castanhos, cobre ou negros, mas costumam ficar grisalhos precocemente. Seus olhos variam entre o castanho, o verde, o negro e o azul.

Características do Anão das Terras Baixas:

Dado de Melhoria: Vigor ou Mente

Bônus de Deslocamento: +4

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e Anão

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,25m a 1,50m - 80kg a 110kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Anões das terras baixas enxergam no escuro até 10m;

Resistência Anã: Você recebe Proteção contra dano de veneno igual a metade do seu nível (arredondado para cima) e 1D em rolagens contra envenenamento;

Filhos de Pálim: Você possui afinidade com minerais, recebendo 1D em todas as rolagens relacionadas a lidar com minerais.

Rukdar Dalbar-ba,
Patrulheiro Anão das Terras Baixas

A Migração das Montanhas

Durante o Ataque de Lennor, o mesmo despertou as Calamidades, dragões que curvaram-se aos deuses primordiais e os serviram por longas eras, terminando por adormecerem nos extremos do mundo. Com o despertar dessas bestas de poderes terríveis, um grupo de aventureiros iniciou uma caçada por um artefato chamado de Erídia, A Última Esperança, uma das partes do corpo astral da deusa Ámidha.

A busca os levou para Durathor, nas Montanhas de Guinnar. Lennor, obtendo a informação de que um grupo buscava uma arma que poderia frustrar seus planos, enviou uma das Calamidades, o Dragão do Terremoto, para destruir o grupo de aventureiros. Alguns do grupo escaparam com vida, mas acabaram atraindo o dragão para Guinnar, a capital de Durathor.

O ataque do dragão à cidade foi devastador e isso dividiu os anões, fazendo com que alguns se retirassem para o interior das montanhas e outros deixassem seu lar e partissem para as cidades das Terras Centrais, Leão Dourado e até mesmo Sei Yang.

Com o passar dos anos, os anões que passaram a viver nas cidades baixas, longe das montanhas que eram seu lar, adquiriram outra cultura e outras habilidades, esses anões são chamados por seus irmãos das montanhas, e até mesmo por outras raças, de anões das terras baixas.

Mesmo nos dias de hoje, os anões das terras baixas ainda não tem um lar próprio, mas eles tem lidado muito bem nas terras humanas e dos pequeninos, criando uma forte amizade com aqueles que se provam dignos de merecê-la.

Habilidades Iniciais do Anão das Terras Baixas

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carisma	10 / 30	76
Carregador	10 / 30	76
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Firmeza Física	10 / 30	80
Ofícios	10 / 30	87
Presa de Caça (Gigantes)	20 / 40	89
Usar Armas (Machados)	10 / 30	93
Usar Armas (Martelos)	10 / 30	93
Vigor de Aço	20 / 40	94
Vontade de Ferro	10 / 30	94

Elfo

Os elfos são descendentes das divindades da corte faérian. Cada sub-raça élfica descende de uma divindade diferente. Os elfos amam a natureza e têm uma forte ligação com a magia.

Os elfos vivem mais de 700 anos. Devido a isso, tendem a não se incomodar com eventos que normalmente perturbariam raças de longevidade mais curta. São divertidos, graciosos e extremamente focados quando objetivam aprender algo novo.

Eles possuem traços finos e feições belas. São um pouco mais baixos que os humanos e mais magros também.

Em Ligeia, os alto elfos vivem, em sua maioria, em Eldad, nas montanhas ao norte, mas já tiveram como lar, Amastácia, a antiga cidade das artes, agora deixada em ruínas, destruída por Lennor. Os elfios da floresta vivem , em sua maioria, em Álvora e os mais primitivos deles vivem em Evictus. Os elfos cinzentos possuem um reino secreto na ilha Hasbru, mas muitos que vieram de seu reino destruído de Ehloniel vivem entre outros povos. Os elfos solares não chegam a formar um povo unido e vivem em comunidades de outras raças. Os elfos das profundezas tem seus reinos em Batru, os subterrâneos de Ligeia.

Alto elfo

Os altos elfos descendem de Éllon, Deus Faérian da Luz. Eles possuem cabelos com cores próximas às cores dos cabelos humanos, variando entre o preto, castanho, cobre e o loiro. Seus olhos são verdes, castanho claro ou azuis.

Características do Alto Elfo:

Dado de Melhoria: Agilidade ou Mente

Bônus de Deslocamento: +5

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e Élfico

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,63m a 1,83m - 59kg a 77kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Alto elfos enxergam no escuro até 10m;

Ancestral Faerian: Você recebe 1D em rolagens contra condições Dominado, Enfeitiçado e Abalado. Adicionalmente, você não pode ser posto para dormir;

Transe: Você não precisa dormir. Em vez disso, você descansa entrando em um transe de 4 horas;

Filhos de Éllon: Agraciados pelo príncipe dos faérian, seu criador, seu povo possui uma resistência a magia herdada do próprio Éllon. Você recebe 1D em rolagens para se defender, evitar e resistir a magias.

Rhéa Nissar Magus, Bruxa Alta Elfa

Habilidades Iniciais do Alto Elfo

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Palavra Arcana (*lumo*)	10 / 30	88
Usar Armas (Arcos)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Grandes)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Pequenas)	10 / 30	93

ELFO CINZENTO

Os elfos cinzentos descendem de Kalael, Deus do Outono e Protetor da Noite. A cor de seus cabelos varia entre o cinza, o prateado, as vezes, com um tom um pouco azulado ou lilás. A cor de seus olhos varia entre o lilás, prata, rosa, vermelho ou azul.

Características do Elfo Cinzento:

Dado de Melhoria: Agilidade ou Mente

Bônus de Deslocamento: +5

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e Élfico

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,63m a 1,83m - 59kg a 77kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Elfos cinzentos enxergam no escuro até 10m;

Ancestral Faerian: Você recebe 1D em rolagens contra condições Dominado, Enfeitiçado e Abalado. Adicionalmente, você não pode ser posto para dormir;

Transe: Você não precisa dormir. Em vez disso, você descansa entrando em um transe de 4 horas;

Filhos de Kalael: Abençoado pelas deusas da floresta, da noite e da magia, seu criador recebeu grandes poderes mágicos. Parte desse poder foi passado para seu povo. Você recebe a habilidade Palavra Arcana: *energio*, sem ter que pagar por ela.

Habilidades Iniciais do Elfo Cinzento

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Usar Armas (Arcos)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Grandes)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Pequenas)	10 / 30	93

Shinny Braham, Guerreiro Elfo Cinzento

A Dor da Perda

Os elfos cinzentos vivem espalhados pelos reinos de seus primos élficos e de outras raças, mas nem sempre foi assim. Ehloniel, a cidade sagrada dos elfos cinzentos, já fora um dia a maior cidade de Ligeia. Ela era uma cidade em meio a um deserto mágico, cercada de oasis. Seus obeliscos cortavam os céus e seus guerreiros, os Halahim, também conhecidos como As Sombras de Ehloniel, eram combatentes muito poderosos. Ehloniel foi destruída em 62 D.F. Isso para um elfo ainda é uma ferida recente, criando neles um forte rancor e desejo por vingança.

Theodemar Biwarin, Mago Elfo Solar

ELFO SOLAR

Os elfos solares descendem de Auralia, Deusa Faérian do Verão. A cor de seus cabelos varia entre loiro, o dourado e o prata e os olhos possuem cores que variam entre o azul, o lilás e o verde.

Características do Elfo Solar:

Dado de Melhoria: Agilidade ou Mente

Bônus de Deslocamento: +5

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e Élfico

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,63m a 1,83m - 59kg a 77kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Elfos solares enxergam no escuro até 10m;

Ancestral Faerian: Você recebe 1D em rolagens contra condições Dominado, Enfeitiçado e Abalado. Adicionalmente, você não pode ser posto para dormir;

Transe: Você não precisa dormir. Em vez disso, você descansa entrando em um transe de 4 horas;

Filhos de Auralia: Você pode viajar pelo plano da Selva Faérian para se locomover mais rápido quando necessário. Você possui Deslocamento de teletransporte 5m, mais 1m adicional para cada ponto em Mente. Cada vez que você teleporta, você perde 1 ponto de magia.

Habilidades Iniciais do Elfo Solar

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Usar Armas (Arcos)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Grandes)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Pequenas)	10 / 30	93
Vontade de Ferro	10 / 30	94

Os Mais Próximos dos Faérian

Os elfos solares são os elfos de linhagem mais próxima de seus criadores. Isso porque durante as Guerras Titânicas, para se fortalecerem e lutarem contra seus inimigos, os solares foram amamentados pela sua própria deusa e foram preenchidos de energia divina. Essa energia se mostra tão forte mesmo nos dias de hoje, que os elfos solares são os únicos capazes de rasgar o Véu Etéreo por alguns segundos, para viajarem pelo seu antigo lar, a Selva Faérian. Os antigos dizem que seus cabelos loiros e olhos azuis são assim pois refletem as características da deusa do Verão.

ELFO DA FLORESTA

Os elfos da floresta descendem de Illain, Deus Faérian da Primavera. A cor de seus cabelos varia entre castanho claro e o preto. A cor de seus olhos possui tons que variam entre o preto, o castanho e o verde.

Características do Elfo da Floresta:

Dado de Melhoria: Agilidade ou Percepção

Bônus de Deslocamento: +6

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e Élfico

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,63m a 1,83m - 59kg a 77kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Elfos da floresta enxergam no escuro até 10m;

Ancestral Faerian: Você recebe 1D em rolagens contra condições Dominado, Enfeitiçado e Abalado. Adicionalmente, você não pode ser posto para dormir;

Transe: Você não precisa dormir. Em vez disso, você descansa entrando em um transe de 4 horas;

Filhos de Illain: Os mistérios das florestas são guardados pelo seu deus criador, Illain, protetor da natureza. Seus herdeiros receberam a capacidade de se manterem imperceptíveis em ambientes selvagens. Quando está em um ambiente selvagem (florestas, montanhas, desertos, pântanos...), você recebe 1D em Furtividade e em Esquiva.

Finwe Thanebel,
Patrulheiro Elfo da Floresta

A Queda de Evictus

A maioria dos elfos da floresta hoje vivem em Álvora, mas existiu um outro lar deles em Ligeia há muito tempo atrás. Evictus era uma enorme cidade no meio do continente, tão poderosa que até mesmo Ehloniel prestava-lhe serviços. No entanto, durante um ataque de orcs vindos das profundezas de Batru, muitos elfos que ali viviam foram mortos. Isso fez com que Illain chorasse ao ver seus filhos serem assassinados. As lágrimas de Illain criaram muitas florestas ao cair em Altar, mas sua última lágrima fora carregada de sede de vingança. A última lágrima de Illain caiu sobre a horda de orcs que sitiava Evictus e fez crescer enormes árvores em uma velocidade assustadora, eliminando todos os inimigos, destruindo a cidade e fazendo com que crescesse uma enorme selva. Esse evento ficou conhecido como Verdete Catastrófico e só pode ser parado pela intervencão do próprio deus a pedido de seu sumo-sacerdote da época.

Habilidades Iniciais do Elfo da Floresta

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Explorador (Florestas)	10 / 30	79
Furtividade	10 / 30	81
Sobrevivência	10 / 30	92
Trilhador (Florestas)	10 / 30	93
Usar Armas (Arcos)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Grandes)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Pequenas)	10 / 30	93

ELFO DAS PROFUNDEZAS

Os elfos das profundezas descendem de Mizra, a corrompida Deusa Faérian do Inverno. Diferente dos outros elfos, eles possuem a pele negra e seus cabelos são naturalmente grisalhos. Seus olhos tem cores que variam entre o vermelho e o preto.

Características do Elfo das Profundezas:

Dado de Melhoria: Agilidade ou Percepção

Bônus de Deslocamento: +5

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e Élfico

Corrupção: +1

Altura e Peso: 1,63m a 1,83m - 59kg a 77kg

Traços:

Visão no Escuro (20m): Elfos das profundezas enxergam no escuro até 20m;

Ancestral Faerian: Você recebe 1D em rolagens contra condições Dominado, Enfeitiçado e Abalado. Adicionalmente, você não pode ser posto para dormir;

Transe: Você não precisa dormir. Em vez disso, você descansa entrando em um transe de 4 horas;

Prole de Mizra: Por causa da maldição lançada pela deusa da noite sobre seu povo, cada elfo das profundezas carrega um pedaço da umbra dentro de si. Você recebe a habilidade Palavra Arcana: *tenebrae*, sem pagar por ela.

Aeriel Langhorn, Elfa das Profundezas Ladina

Principados das Profundezas

Os elfos das profundezas vivem nas camadas subterrâneas mais profundas de Altar, uma rede de túneis chamada de Batru. Lá, além de terem que lidar com outras raças dos subterrâneos como os anões corrompidos, os orcs e os gnomos das profundezas, eles têm que lídar com sua própria raça. As casas élficas de Batru lutam pela supremacia, tentando sobrepujarem umas às outras. Diferente das demais raças do subterrâneos, eles agem sileciosamente, encobertos pela escuridão, máscaras e sorrisos. São assassinos ardilosos e cruéis, que se valem de venenos e punhaladas pelas costas como ferramentas para tomar o poder. Orcs os odeiam e gnomos das profundezas são desconfiados deles. Onde quer que vá em Ligeia, os elfos das profundezas são a raça menos confiável de todas, sempre prontos para apunhalar pelas costas àqueles que confiam neles. E da intriga é que se alimentam os Principados das Profundezas.

Habilidades Iniciais do Elfo das Profundezas

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carisma	10 / 30	76
Explorador (Subterrâneos)	10 / 30	79
Furtividade	10 / 30	81
Mercado Negro	20 / 40	86
Trilhador (Subterrâneos)	10 / 30	93
Usar Armas (Arcos)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Grandes)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Pequenas)	10 / 30	93

Gnomo

Os gnomos da floresta são filhos de Agalard, a divindade faérian da curiosidade e das ilusões. São engenhosos, ligeiros e furtivos. Devido a sua estatura física, usam de suas habilidades naturais de ilusionismo para sobreviver em meio a um mundo de raças maiores e normalmente mais fortes.

Os gnomos têm uma vida longa, podendo viver mais de 300 anos. Um gnomo com 100 anos já possui cabelos grisalhos, mas mantém a mesma rapidez e sagacidade de um gnomo jovem.

Eles assemelham-se aos elfos, exceto pela altura. Possuem orelhas pontudas e traços faciais finos. Alguns gnomos apresentam barbas, mas não possuem pelos em demais partes do corpo.

Em Ligeia, os gnomos da floresta vivem em pequenas comunidades na Floresta das Fadas e nas Montanhas de Eldad. Os gnomos das rochas formam famílias que vivem nas cidades de Grandía e Cidade Ponte. Os gnomos das profundezas vivem, em sua maioria, nos subterrâneos de Ligeia, em Batru.

Gnomo da Floresta

Os gnomos da floresta tem tons de pele que variam entre o branco amarelado ao marrom avermelhado. A cor de seus cabelos varia enormemente, tendendo a ter cores vivas incomuns. Seus olhos são como esferas negras brilhantes.

Características do Gnomo da Floresta:

Dado de Melhoria: Mente ou Agilidade

Bônus de Deslocamento: +4

Tamanho: Pequeno

Idiomas Iniciais: Regional e Gnomo

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,01m a 1,10m - 23kg a 34kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Gnomos da floresta enxergam no escuro até 10m;

Filhos de Agalard: Você recebe 1D em rolagens para se defender, evitar e resistir a magias;

Ilusionista Natural: Você recebe a habilidade Palavra Arcana (*iluzio*) sem pagar por ela.

Kipper Villand,
Gnomo da Floresta Bruxo

Habilidades Iniciais do Gnomo da Floresta

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Especialista	20 / 40	78
Explorador (Florestas)	10 / 30	79
Golpe de Sorte	20 / 40	81
Lidar com Animais	10 / 30	84
Montar Criatura	10 / 30	86
Sobrevivência	10 / 30	92
Trilhador	10 / 30	93

GNOMO DAS PROFUNDEZAS

Gnomos das profundezas possuem tons de pele que variam entre cinza, negro e azul escuro. A cor de seus cabelos varia entre tons de prata e o branco. Seus olhos são como esferas negras brilhantes.

Características do Gnomo das Profundezas:

Dado de Melhoria: Mente ou Agilidade

Bônus de Deslocamento: +4

Tamanho: Pequeno

Idiomas Iniciais: Regional e Gnomo

Corrupção: +1

Altura e Peso: 1,01m a 1,10m - 23kg a 34kg

Traços:

Visão no Escuro (20m): Gnomos das profundezas enxergam no escuro até 20m;

Habilidades Iniciais do Gnomo das Profundezas

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Alerta	10 / 30	75
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Explorador (Subterrâneos)	10 / 30	79
Furtividade	10 / 30	81
Mercado Negro	20 / 40	86
Movimento Astuto	10 / 30	86
Palavra Arcana (*iluzio*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*tenebrae*)	10 / 30	88
Trilhador (Subterrâneos)	10 / 30	93

Filhos de Agalard: Você recebe 1D em rolagens para se defender, evitar e resistir a magias;

Camuflagem Natural: Você recebe 1D para se esconder em terreno rochoso.

Vetsael Carvidd, Clérigo de Sigh
Gnomo das Profundezas

Busca Incessante

Os gnomos das profundezas eram um clã de gnomos que se enriqueceu com o fim das Guerra Titânica e iniciou uma escavação no norte de Ligeia em busca de mais riquezas. Essa escavação os amaldiçoou para sempre, criando em suas mentes uma ganância incessante. Durante a era da escavação, esse clã de gnomos encontrou algo nos subterrâneos que se tornou o segredo dos ancestrais de sua raça . Algo que corrompeu suas mentes, plantando nelas o desejo incessante pelas riquezas das profundezas. Eles são uma raça amargurada e que busca por riquezas para curar temporariamente essa amargura. Não conseguem se desfazer de seus bens e estão sempre interessados nos bens dos outros.

Gnomos das profundezas malignos matam por riquezas. Gnomos das profundezas benevolentes muitas vezes se deparam com momentos em que precisam lutar contra esse desejo. Seus reinos em Batru são lugares secretos e camuflados por magia, justamente para manter seus tesouros em segurança. Diferente de um goblin, que não tem nenhuma noção de bem individual, os gnomos das profundezas são avarentos e mesquinhos.

GNOMO DAS ROCHAS

Os gnomos das rochas são mais robustos que seus primos das florestas e embora possuam, como eles, tons de cabelos incomuns e vívidos, sua cor de pele tende a ser mais escura que os gnomos da floresta, variando entre o cinza e o cobre. A cor de seus olhos varia entre o cobre e o preto.

Características do Gnomo das Rochas:

Dado de Melhoria: Mente ou Vigor

Bônus de Deslocamento: +4

Tamanho: Pequeno

Idiomas Iniciais: Regional e Gnomo

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,01m a 1,10m - 23kg a 34kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Gnomos das rochas enxergam no escuro até 10m;

Filhos de Agalard: Você recebe 1D em rolagens para se defender, evitar e resistir a magias;

Inventor de Engenhocas: Você recebe 1D em rolagens para identificar, reparar e criar itens mecânicos.

Habilidades Iniciais do Gnomo das Rochas

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (Guerra)	10 / 30	77
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Especialista	20 / 40	78
Lidar Com Armadilhas	10 / 30	85
Ofícios	10 / 30	87
Veículos (Terrestres)	10 / 30	93
Veículos (Voadores)	10 / 30	93

Marduk Falen, Mago Gnomo das Rochas

Eurecca!

Os gnomos das rochas estão sempre desmontando e consertando coisas. Eles tendem a ser curiosos e engenhosos e possuem muito interesse em metal, energia elétrica e fogo. Grandía, maior cidade de sua nação, fica em Faen Oeste e é considerada a cidade da magia. É um lugar cuja até mesmo as ornamentações apresentam mecânica, magia e arcanomecânica. Os gnomos das rochas, apersar de reverenciarem Agalard como seu criador, tendem a venerar Eurecca, a deusa das invenções e descobertas.

Humano

Os humanos são descendentes dos Aagn, uma raça divina vinda dos primeiros anjos.

De todas as raças civilizadas, eles são os mais adaptáveis. É possível encontrar comunidades humanas em quase todo lugar de Ligeia, e a moral, costumes e interesses dessa raça variam amplamente.

Os humanos vivem em média até os 75 anos e são uma raça flexível a qualquer situação e determinados o suficiente para enfrentar qualquer ameaça.

Eles possuem uma variação enorme de alturas, pesos e cores, tanto da pele, quanto dos os olhos e dos cabelos.

A maior cidade humana de todo o continente de Ligeia é Valória. No entanto, vale ressaltar que, embora não seja uma cidade de maioria humana, Othera foi fundada por eles também. Em quase todas as comunidades é possível encontrá-los, vivendo segundo os costumes locais.

Aslog Arzandor, Humano Paladino

Características do Humano:

Dado de Melhoria: Um atributo à escolha.

Bônus de Deslocamento: +5

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e um à escolha

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,65m a 1,90m - 65kg a 110kg

Traços:

Versátil: Você recebe 20 pontos de antecedentes adicionais na criação do personagem. Você pode gastar esses pontos adicionais para comprar habilidades de outras vocações ou raças como se fossem da sua lista (sem ter que pagar o dobro).

Sangue Aagn: Usando sua ação rápida, você pode gastar pontos de magia para recuperar pontos de vida. A cada 2 pontos de magia gastos, você recupera 1 ponto de vida.

Habilidades Iniciais do Humano

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Idioma Adicional (Qualquer)	5 / -	82
Ofícios	10 / 30	87
Sobrevivência	10 / 30	92

Uma Raça Conquistadora

Os humanos estão espalhados por toda a Ligeia e suas nações são hoje as maiores de Altar. Eles possuem o espírito de Válor, o deus da humanidade, que os dá o desejo de explorar, se criar, se adaptar e se impor. Apesar da forte ligação com Válor, humanos malignos tendem a venerar Garganór, o deus da tirania, em segredo, cujos dogmas pregam o domínio do forte sobre o fraco. A maior cidade humana é Valória, capital de Leão Dourado. Um estandarte de orgulho da humanidade, repleta de igrejas de Válor e de Lohanost, o Deus da Justiça.

Meio-elfo

Os meio-elfos são fruto da união entre humano e elfo, combinando qualidades das duas raças. São muito sociáveis e carregam parte da versatilidade dos humanos quando se trata de aprendizado.

Eles chegam à idade adulta aos 20 anos e vivem pouco mais de 200 anos.

Eles normalmente são mais robustos que os elfos, no entanto, mais esguios que os humanos. Seus tons de pele variam entre as duas raças, mas a cor de seus cabelos e olhos assemelham-se aos dos elfos.

Os meio-elfos geralmente adotam um estilo de vida de acordo com o lugar onde nasceram. Eles não possuem suas próprias cidades, pois não são suficientes para se agruparem socialmente como as demais raças, visto que são um caso interracial incomum. Geralmente não são bem vistos entre os elfos, principalmente os elfos solares, raramente sentindo-se confortáveis em ambientes onde a maioria é composta por elfos, justamente devido à rejeição. Eles se sentem bem à vontade em lugares onde há grande diversidade racial, como Othera e Caen.

Características do Meio-elfo:

Dado de Melhoria: Agilidade, Percepção ou Mente.

Bônus de Deslocamento: +5

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional, Élfico e mais um à sua escolha

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,65m a 1,85m - 65kg a 95kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Meio-elfos enxergam no escuro até 10m;

Ancestral Faerian: Você recebe 1D em rolagens contra condições Dominado, Enfeitiçado e Abalado. Adicionalmente, você não pode ser posto para dormir;

Versatilidade dos Humanos: Você recebe 10 pontos de antecedentes adicionais na criação do personagem. Você pode gastar esses pontos adicionais para comprar habilidades de outras vocações ou raças como se fossem da sua lista (sem ter que pagar o dobro).

Talentoso: Escolha uma habilidade que te dê 1D em uma rolagem fora de combate. Você recebe um bônus igual a metade do seu nível em todas as rolagens que adicionar esse dado de melhoria.

Sandas Dardenoá, Ladino Meio-elfo

Habilidades Iniciais do Meio-elfo

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Idioma Adicional (Qualquer)	5 / -	82
Ofícios	10 / 30	87

Meio-orc

Os meio-orcs são nascidos da relação de um orc com um humano. São considerados, na maioria das vezes, como uma escória, tanto entre os humanos quanto entre os orcs.

Os meio-orcs criados entre os orcs são agressivos como o seu povo, já os meio-orcs criados entre os humanos são desconfiados e difíceis de fazer amigos, embora mais civilizados. Muitos tendem a adotar uma vida nômade quando se tornam adultos, por não se sentirem aceitos em nenhuma comunidade.

Eles tendem a viver menos que os humanos, vivendo em média até os 50 anos.

Meio-orcs normalmente são mais robustos que os humanos, mas bem menos que os orcs. Eles são um tanto parecidos com os humanos, apesar da pele que varia de marrom a cinza e os caninos inferiores grandes que se projetam para fora de sua boca. Os olhos podem ter cores como o preto, o cinza, o vermelho e variações do cobre. Os meio-orcs masculinos costumam ter barbas quando chegam a fase adulta.

Meio-orcs não possuem comunidades próprias e nem formam clãs únicos ou famílias exclusivamente compostas por meio-orcs.

Brinnitor, Meio-orc Guerreiro

Características do Meio-orc:

Dado de Melhoria: Força ou Vigor

Bônus de Deslocamento: +6

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e Orc

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,75m a 2,00m - 70kg a 102kg

Traços:

Visão no Escuro (10m): Meio-orcs enxergam no escuro até 10m;

Sangue Ruim: Você recebe 1D nas rolagens para resistir a fome, sede e sono não mágicos. Você adicionalmente recebe 1D para resistir a ameaças climáticas como tempestades, nevascas ou calor intenso.

Habilidades Iniciais do Meio-orc

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Atletismo	10 / 30	76
Carregador	10 / 30	76
Guerreiro Incauto	10 / 30	82
Ímpeto	20 / 40	83
Recuperar o Fôlego	20 / 40	91
Sobrevivência	10 / 30	92
Vigor de Aço	20 / 40	94

Orc

Os orcs são os filhos do deus titânico Grumbar, nascidos do seu sangue e sede de batalha.

Orcs se divertem com o combate, eles herdaram de seu deus toda a sede de batalha que os Altarim o deram. Em tempos de calmaria, eles tendem a ficar estressados e inquietos, a menos que se envolvam com atividades físicas pesadas e que exijam o uso da força.

Eles são uma das raças com menor longevidade de todas. Em casos raros, alguns conseguiram alcançar os 50 anos de vida.

Orcs são criaturas robustas e altas, de pele que varia de marrom a cinza. Seus dentes caninos inferiores são enormes como as presas de uma fera. Os olhos podem ter cores como o preto, o cinza, o vermelho e variações do cobre. Eles possuem pelos por todo o seu corpo e tendem a deixar seus cabelos e barbas crescerem desgrenhados.

Em Ligeia, os orcs estabeleceram seus reinos em Batru, uma série de enormes túneis nos subterrâneos do continente, tão grandes que chegam a caber cidades inteiras nas profundezas.

Características do Orc:

Dado de Melhoria: Força ou Vigor

Bônus de Deslocamento: +6

Tamanho: Médio

Idiomas Iniciais: Regional e Orc

Corrupção: +1

Altura e Peso: 1,80m a 2,10m - 90kg a 200kg

Traços:

Visão no Escuro (20m): Orcs enxergam no escuro até 20m;

Filhos de Grumbar: A cada cena que você passar sem combate, você recebe 1 ponto de Sede de Batalha que se acumula. Quando você entra em combate, você pode gastar esses pontos. Quando declarar um ataque, você pode gastar 1 ou mais pontos para receber um bônus para a rolagem de ataque igual a quantidade de pontos gastos.

Tyrr, Flanco de Ferro
Orc Guardião

Habilidades Iniciais do Orc

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Guerreiro Incauto	10 / 30	82
Grito de Guerra	20 / 40	82
Recuperar o Fôlego	20 / 40	91
Vigor de Aço	20 / 40	94

Criaturas das Profundezas

Orcs, elfos das profundezas e gnomos das profundezas são raças muito incomuns entre os povos da superfície. As cidades sob o sol possuem uma enorme desconfiança dessas raças, pelo fato de haverem muitas histórias terríveis girando em torno de seu povo. Membros de uma raça vinda das profundezas não recebem um tratamento muito receptivo em meios urbanos das superfícies. O mesmo serve para meio-orcs, híbridos entre humanos e orcs. Da mesma forma, as cidadelas subterrâneas de Batru, as profundezas de Ligeia, não confiam em raças da superfície.

Pequenino

Os pequeninos são descendentes de Ruff, uma divindade Aagn, por isso, eles possuem muitas características em comum com os humanos, tanto físicas, quanto sociais.

Eles são um povo amigável e muitas vezes inocente. No entanto, são destemidos e ninguém irá convencê-los a desistir de um objetivo. São um povo simples, que gosta de pequenos confortos como a comodidade de um lar e estar em família.

Eles tem a mesma longevidade que os humanos, vivendo em média até os 75 anos.

A aparência física dos pequeninos se assemelha a do humano, em menor proporção. Seus olhos podem ter cores como verde, azul, preto e variações do cobre e sua cor de pele pode ter tons claros, chegando quase ao pálido, quanto pode ter tons mais acobreados ou marrons escuros. Seus cabelos variam entre o dourado, o cobre e o preto. Os homens costumam ter barbas quando chegam a fase adulta.

Os pequeninos que vivem em Ligeia, tem sua maior comunidade em Lago Verde, capital de Rúffio, mas também podem ser encontrados em Cidade Ponte, Othera, Valória ou em uma zona rural de uma cidade pequena.

Características do Pequenino:

Dado de Melhoria: Agilidade ou Percepção

Bônus de Deslocamento: +4

Tamanho: Pequeno

Idiomas Iniciais: Regional e mais um a escolha do jogador.

Corrupção: +0

Altura e Peso: 1,15m a 1,25m - 35kg a 50kg

Paz e Tranquilidade

Os pequeninos são a raça mais pacífica entre todos os povos encontrados em Ligeia. Seu reino, Rúffio, faz divisa com dois grandes reinos constantemente em guerra e eles se acostumaram a agir como apaziguadores. Apesar de reverenciarem a seu deus criador, Ruff, muitos pequeninos se devotam a Mir, deus dragão da paz, e rogam a ele para que seu reino não sejam esmagado pelas guerras vizinhas. Pequeninos costumam temer ou mesmo odiar o culto a deuses como Rhyfel, Lennor, Iperon e Garganór, por serem religiões cujos dogmas induzam a conflitos sociais.

Traços:

Agilidade dos Pequeninos: Pode se mover através de espaços de criaturas de tamanho maior que o seu.;

Filhos de Ruff: Podem gastar 1 ponto de magia para re-rolar um dado de qualquer rolagem.;

Resistência dos Pequeninos: Você recebe 1D em rolagens contra venenos e doenças.

Sahel Quin, Ladino Pequenino

Habilidades Iniciais do Pequenino

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Acrobacia	10 / 30	74
Alerta	10 / 30	75
Atletismo	10 / 30	76
Furtividade	10 / 30	81
Ofícios	10 / 30	87
Reflexos	20 / 40	91
Usar Armas (Fundas)	10 / 30	93

As Heranças

Um ritual de sangue antigo para se vincular a uma criatura do inferno afetou toda a linhagem de uma família élfica por eras. Uma maga, que teve relações com um dragão em suas forma humanóide há muitas décadas atrás, teve descendentes que poderiam ser chamados de aberrações. Os filhos de um homem tocado por um anjo acreditam que as características que herdaram são algum tipo de benção herdada de seu pai. A mulher que implorou ao primordial do fogo para que seu filho não fosse morto no incêndio anos atrás, viu seus netos nascerem com uma afinidade inacreditável com os elementos do Caos Elemental. Todos eles herdaram algo que mudou sua linhagem.

Celestial

Herdeiros celestiais são gerados de mortais que tiveram algum tipo de vínculo com extraplanares celestiais. Carregam consigo o sangue angelical, garantindo-lhes características poderosas.

Alguns celestiais não aparentam nenhum traço de sua herança, já outros, podem apresentar um tom pálido ou bronzeado de pele, cabelos dourados e olhos azuis ou dourados. Ao longo de sua vida, pode ser que venham a crescer asas angelicais em suas costas.

Indivíduos de herança celestial são chamados de meio-celestiais, aasimars, nefilins ou de feiticeiros, dependendo de sua aparência.

Características do Celestial:

Custo: 20 pontos de antecedentes

Restrições: Nenhuma

Corrupção: -1

Traços:

Ancestralidade Celestial: Você possui Proteção contra Frio, Fogo, Ácido e Veneno igual a metade do seu nível (arredondado para cima);

Conjuração Celestial: Quando você conjura magias compostas pela Palavra Arcana (*vitae*), elas curam 1 ponto de vida adicional.

Visão no Escuro (10m): Celestiais enxergam no escuro até 10m;

Habilidades Iniciais do Celestial		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Asas	20 / 40	75
Carisma	10 / 30	76
Energia Mágica Ampliada	20 / 40	78
Familiar (Querubim)	20 / 40	80
Idioma Adicional (Celestial)	5 / -	82
Palavra Arcana (*exitium*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*lumo*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*majesto*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*pluribus*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*saeculorum*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*sankta*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*sorcdiron*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*vitae*)	10 / 30	88
Punição	20 / 40	90

Dante, Paladino Humano Celestial

Visto Como Anjos

Indivíduos com herança celestial são a única herança que não gera desconfiança, talvez por sua aparência muitas vezes angelical. Individuos nascidos assim, quando possuem traços evidentes, muitas vezes são tratados como sinais de bom presságio. Alguns desses meio-celestiais acabam erroneamente associados a profecias e lendas, muitas as quais contam sobre crianças abençoadas por deuses benevolentes, destinadas a serem heróis.

Draconiana

Draconianos são frutos do cruzamento direto de dragões com humanoides ou apenas têm sua linhagem sanguínea originada à partir de um deles. Independente do quão distante seja o grau de parentesco, um draconiano herda características como a aparência física ou o dom para a magia.

Os draconianos variam muito em sua aparência. Alguns não apresentam nenhum traço que revele sua origem, outros podem possuir uma aparência híbrida de um dragão com a sua raça. Alguns possuem asas, pele escamosa e olhos de um dragão e em alguns casos, essas características se revelam com o tempo.

Ceif, Bárbaro Humano Draconiano

Indivíduos nascidos com sangue de dragão, são chamados pela sua raça de meio-dragões, draconatos ou feiticeiros.

Características do Draconiano:

Custo: 30 pontos de antecedentes

Restrições: Nenhuma

Corrupção: +1 (Vermelho, Azul, Preto, Branco e Verde) ou +0 (Dourado, Prateado, Bronze, Latão e Cobre)

Traços:

Fúria Draconiana: Se você perder mais da metade dos seus pontos de vida, você recebe +1 de bônus em seus ataques.

Sangue de Dragão: Quando você faz um descanso, você recupera 1 ponto de vida adicional.

Ancestralidade Draconiana: Você recebe Proteção igual a metade do seu nível (arredondado para cima) contra um tipo de dano, dependendo do tipo de dragão que você escolher para sua ancestralidade: Azul (Raio), Branco (Frio), Bronze (Raio), Cobre (Ácido), Latão (Fogo), Negro (Ácido), Ouro (Fogo), Prata (Frio), Verde (Veneno), ou Vermelho (Fogo).

Resistência Draconiana: Seus pontos de vida máximos aumentam em 1.

Habilidades Iniciais do Draconiano

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Afinidade Mágica Elemental (Ancestralidade)	20 / 40	74
Asas	20 / 40	75
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Energia Mágica Ampliada	20 / 40	78
Familiar (Dragonete)	20 / 40	80
Idioma Adicional (Dracônico)	5 / -	82
Melhorar Atributo (Força)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Palavra Arcana (Ancestralidade)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*exitium*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*majesto*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*pluribus*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*saeculorum*)	10 / 30	88
Pele de Escamas	20 / 40	88
Presas	20 / 40	89
Presença Aterradora	20 / 40	89
Sopro de Dragão	20 / 40	92

Entrópica

A herança entrópica está no sangue daqueles que, de alguma forma, foram tocados pelo Caos Elemental, um plano onde os elementos se encontram, formando um lugar em constante mudança. Alguns recebem alguma alteração em sua aparência física, como uma marca de queimadura, olhos gélidos ou um braço com pele de pedra, outros herdam uma ligação muito forte com a magia. Algumas vezes pode surgir uma alteração temporária em sua aparência física, que desaparece com alguns dias ou horas, outras vezes podem surgir de forma permanente.

Indivíduos tocados pelo Caos Elemental são chamados de entrópicos ou mesmo de feiticeiros do caos.

A herança entrópica é uma das mais temidas e estudadas, pois muitos afirmam que um herdeiro desses poderes pode ser uma chave para o retorno dos primordiais.

Liara Tenebras, Maga Humana Entrópica

Características do Entrópico:

Custo: 20 pontos de antecedentes

Restrições: Nenhuma

Corrupção: -

Traços:

Alma Entrópica: Após um descanso longo, role 1d6. Você recebe um dado de melhoria em um atributo de acordo com o resultado: 1 (Percepção), 2 (Vigor), 3 (Força), 4 (Agilidade) 5 (Mente) ou 6 (você escolhe).

Magia do Caos: Sempre que você conjurar uma magia, role 2d6.

Se o resultado for menor que a quantidade de pontos de magia faltantes na sua reserva, sua Conjuração recebe um bônus igual a metade do seu nível e você rola 1d6 e confere o resultado:

6 - A magia causa 1d6 de dano de energia, caso os alvos sejam inimigos e cura 1d6 pontos de vida, caso os alvos sejam aliados. Você recebe uma condição positiva a escolha do narrador, até o fim da cena.

5 - A magia se repete em uma área ou alvo diferente, à sua escolha;

4 - A magia se repete em uma área ou alvo diferente, à escolha do narrador;

3 - A magia funciona normalmente;

2 - A magia falha e você recebe uma condição negativa até o fim da cena (Vigor anula), à escolha do narrador;

1 - Sua energia arcana explode e você recebe 1d6 pontos de dano bruto de energia.

Habilidades Iniciais do Entrópico

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Energia Mágica Ampliada	20 / 40	78
Idioma Adicional (Primordial)	5 / -	82
Palavra Arcana (*exitium*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*majesto*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*pluribus*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*saeculorum*)	10 / 30	88

Infernal

Herdeiros infernais são gerados de mortais que fizeram algum tipo de pacto com criaturas infernais. Carregam consigo sangue diabólico, o que lhes garante poderes sinistros e, às vezes, uma aparência assustadora.

Alguns infernais não aparentam nenhum traço de sua herança, já outros, podem apresentar um tom avermelhado de pele, chifres, olhos incandescentes ou mesmo uma cauda. Ao longo de sua vida, pode ser que venham a crescer asas enervadas em suas costas ou mesmo garras em suas mãos e pés.

Indivíduos de herança infernal são chamados de meio-diabos, tieflings, meio-infernais ou de feiticeiros, dependendo de sua aparência.

Características do Infernal:

Custo: 30 pontos de antecedentes

Restrições: Nenhuma

Corrupção: +1

Traços:

Ancestralidade Infernal: Você possui Proteção contra fogo igual a metade do seu nível (arredondado para cima);

Caçada de Sangue: Você recebe 1D em seus ataques, quando ataca criaturas que já estejam feridas;

Visão no Escuro (10m): Infernais enxergam no escuro até 10m;

Habilidades Iniciais do Infernal		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Afinidade Mágica Elemental (Fogo)	20 / 40	74
Asas	20 / 40	75
Carisma	10 / 30	76
Cauda	20 / 40	77
Familiar (Imp)	20 / 40	80
Furtividade	10 / 30	81
Garras	20 / 40	80
Idioma Adicional (Infernal)	5 / -	82
Melhorar Atributo (Força)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Mercado Negro	20 / 40	86
Palavra Arcana (*exitium*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*ignis*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*majesto*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*pluribus*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*saeculorum*)	10 / 30	88

Fyriel "Deus da Montanha",
Mago Humano Infernal

Mau Presságio

Crianças com herança infernal são consideradas um sinal de mau presságio em Ligeia. A maioria é morta ao nascer ou abandonada em lugares ermos. As poucas que sobrevivem se tornam párias de sua sociedade. Odiados e temidos, eles acabam com apenas duas opções, trilhar um caminho ruim ou fazer o serviço sujo e arriscado. A maioria se torna aventureiro, viajando por toda a vida, deixando cada lugar antes que sua aparência ou magia cause problemas.

Psiônica

O personagens que carreram a herança psiônica são raríssimo em quase todos os lugares de Altar, exceto em Psinoe. Isso porque sua herança está ligada ao próprio continente.

Quando Than, primordial do fogo, enviou os seis titãs para destruir as ilhas flutuantes de Altar, entre esses titãs estava Nazg'or, um titân criado dos restos de um zemerath, uma aberração mineral nascida dos Beltarim e foragida do Oblívio. Quando os titãs foram adormecidos pelas Sirenes. O corpo de Nazg'or fora tragado pelo núcleo de Altar, criando o continente de Psinoe, mesmo nome da Sirene que o adormeceu com seu canto.

Desde então, alguns habitantes de Psinoe tem nascido com poderes que podem estar relacionados aos zemerath.

Um personagem nascido psiônico não se difere muito de sua raça. A única diferença são as marcas estranhas com as quais eles nascem, na maioria das vezes. Elas lembram tatuagens e brilhan quando eles conjuram magias que sejam compostas pelos círculos de *menso*, a palavra arcana que só eles são capazes de manipular. Além de serem os únicos a manipular *menso*, eles nascem com dons mentais poderosos, que se ampliam conforme eles treinam esses dons.

Características do Psiônico:

Custo: 30 pontos de antecedentes

Restrições: Nenhuma

Corrupção: -

Traços:

Vontade de Diamante: Você recebe um bônus de +1 em rolagens contra Abalado, Dominado, Enfeitiçado, Atordoado, Pasmo ou Dano Contínuo Psíquico para cada nível da habilidade Vontade de Ferro que você tiver aprendido.

Moldar Energia: Você pode usar seu movimento e gastar uma quantidade de pontos de magia para criar um objeto feito com a energia da sua mente, caso você seja bem sucedido em uma rolagem de Mente. A dificuldade para criar itens com peso 0 é Normal. A dificuldade aumenta em um nível a cada ponto de peso que o item a ser criado tiver acima de 0. O custo em pontos de magia é de 1 ponto + 1 ponto adicional por cada ponto de peso. Os itens funcionam normalmente, como qualquer outro, com excessão das armas, cujo dano é sempre de energia. O item dura até o fim da cena.

Presença Ardente: Você recebe um bônus igual a metade do seu nível em rolagens necessárias para o sucesso das habilidades Presença Aterradora, Provocar e Grito de Guerra.

Frei Santomorro,
Monge Pequenino Psiônico

Habilidades Iniciais do Psiônico

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Acrobacia	10 / 30	74
Alerta	10 / 30	75
Atletismo	10 / 30	76
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Grito de Guerra	20 / 40	82
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Palavra Arcana (*augurado*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*menso*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*sorcdiron*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*traumato*)	10 / 30	88
Presença Aterradora	20 / 40	89
Provocar	20 / 40	90
Sentido Sísmico	10 / 30	92
Sobrevivência	10 / 30	92
Vontade de Ferro	10 / 30	94

As Vocações

Num grupo de RPG, cada aventureiro tem suas facilidades e dificuldades. Uns nascem com uma capacidade enorme de aprender e conjurar magias, outros conseguem evoluir de forma mais rápida no manuseio de armas, há personagens com facilidade de se conectar ao divino e outros que aprendem mais rápido como caminhar em meio as sombras à espreita de seus inimigos. As vocações representam o que o seu personagem nasceu pra fazer, seus dons e a ramificação de sua evolução.

Bárbaro

Bárbaros são guerreiros tribais com uma força selvagem e uma fúria incontrolável, capazes de realizar grandes feitos físicos e derrubar até mesmo o inimigo mais resistente em combate.

Em um grupo de aventureiros, ele atua como um conhecedor dos lugares selvagens. No combate, ele é a força destrutiva do grupo, capaz de causar uma enorme quantidade de dano.

Membros de qualquer raça podem ser bárbaros, mas raças com melhoria em Força ou Vigor tendem a se tornar bárbaros mais eficazes.

Em Ligeia, eles são comuns em tribos selvagens, respeitados como indivíduos abençoados pelos espíritos da natureza com uma força espiritual.

Características do Bárbaro:

Bônus de Pontos de Vida: +4

Bônus de Pontos de Magia: +0

Corrupção: +0

Noru-as, Meio-Orc Bárbaro

Habilidades Iniciais do Bárbaro

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Fúria	Chave / 40	81
Acrobacia	10 / 30	74
Alerta	10 / 30	75
Atletismo	10 / 30	76
Carregador	10 / 30	76
Combater Sem Armadura	10 / 30	77
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Corredor	10 / 30	78
Medicina	10 / 30	86
Montar Criatura	10 / 30	86
Sobrevivência	10 / 30	92
Usar Armaduras Leves	10 / 30	93
Usar Armas (Arremesso)	10 / 30	93
Usar Armas (Duas Mãos)	10 / 30	93
Usar Armas (Militares)	10 / 30	93
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93
Usar Armas (Uma Mão)	10 / 30	93
Usar Escudos	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Bárbaro

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Contragolpe	20 / 40	77
Espírito Guardião (Qualquer)	10 / 30	79
Golpe Crítico Brutal	20 / 40	81
Grito de Guerra	20 / 40	82
Guerreiro Incauto	10 / 30	82
Ímpeto	20 / 40	83
Melhorar Atributo (Força)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Vigor)	40 / -	85
Presença Aterradora	20 / 40	89
Reação Furiosa	20 / 40	90
Reflexos	20 / 40	91
Sem Brechas	10 / 30	91
Velocidade de Ataque	20 / 40	93
Vigor de Aço	20 / 40	94

Bardo

Bardos são artistas com habilidades de atuação, lábia e magia. São cantores, diplomatas e encantadores. Em suas viagens, adquirem muito conhecimento.

Em um grupo de aventureiros, ele guia o grupo com seu conhecimento, usa sua inspiração para elevar o ânimo e a coragem de seu grupo e usa sua magia para potencializar as qualidades de seus aliados ou diminuir as de seus inimigos.

Membros de qualquer raça podem ser bardos, mas raças com melhoria em Mente tendem a se tornar bardos mais eficazes.

Em Ligeia, eles são comuns em meios urbanos, trabalhando nas cortes, atuando em tavernas e teatros ou mesmo contando histórias, atraindo seu público numa praça de uma cidade qualquer.

Pandomar, Bardo Humano

Características do Bardo:

Bônus de Pontos de Vida: +2

Bônus de Pontos de Magia: +2

Corrupção: +0

Habilidades Iniciais do Bardo		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Inspirar	Chave / 40	83
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (Guerra)	10 / 30	77
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Idioma Adicional (Qualquer)	5 / -	82
Lidar com Animais	10 / 30	84
Medicina	10 / 30	86
Montar Criatura	10 / 30	86
Ofícios	10 / 30	87
Palavra Arcana (*sorcdiron*)	10 / 30	88
Sobrevivência	10 / 30	92
Usar Armaduras Leves	10 / 30	93
Usar Armas (Leves)	10 / 30	93
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93
Veículos (Terrestres)	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Bardo		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Canção do Viajante	10 / 30	76
Especialista	20 / 40	78
Lidar com Armadilha	10 / 30	85
Melhorar Atributo (Agilidade)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Mercado Negro	20 / 40	86
Mestre do Conhecimento	20 / 40	86
Palavra Arcana (*carmo*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*iluzio*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*inanis*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*sonigu*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*traumato*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*vitae*)	10 / 30	88
Usar Armas (Bestas)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Pequenas)	10 / 30	93

Bruxo

Bruxo é ligado a uma criatura planar com quem fez um pacto para adquirir poderes arcanos. Eles intensificam seu poder adquirindo conhecimento sobre tudo. Alguns bruxos aprendem como conjurar uma magia sem dizer uma só palavra.

Em um grupo de aventureiros, o bruxo além de ser portador de um enorme conhecimento, é eficaz em interações sociais e possui conhecimento do submundo. Em combate, ele usa sua magia para explodir seus inimigos de forma rápida ou neutralizar seus ataques.

Membros de qualquer raça podem ser bruxos, mas raças com melhoria em Mente tendem a se tornar bruxos mais eficazes.

Em Ligeia, eles são comum em meios urbanos, mas ainda assim muito temidos, visto que muitos possuem pactos com planares malignos.

Razell Salladyn, Bruxo Meio-elfo

Características do Bruxo:

Bônus de Pontos de Vida: +2

Bônus de Pontos de Magia: +0

Corrupção: +0

Habilidades Iniciais do Bruxo

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Pacto (Único)	Chave / 40	87
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Conhecimento (Ocultismo)	10 / 30	77
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Estudos Místicos	20 / 40	79
Usar Armaduras Leves	10 / 30	88
Usar Armas (Simples)	10 / 30	88

Habilidades de Progressão do Bruxo

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Familiar	20 / 40	80
Linguista Arcano	10 / 30	85
Magia sem Gestos	10 / 30	85
Magia sem Materiais	10 / 30	85
Magia Silenciosa	10 / 30	85
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Vigor)	40 / -	85
Mercado Negro	20 / 40	86
Vontade de Ferro	10 / 30	94

Clérigo

O clérigo é a vocação daqueles que encontraram seu propósito na devoção. Chamados a servir a algo que vai além da compreensão dos mortais. Clérigos são muito mais do que meros devotos. Eles são emissários de sua fé e a vontade de seu deus se cumpre através de seus atos.

Em um grupo de aventureiros, ele auxilia seus companheiros com seu conhecimento, suas magias e seus poderes divinos. No combate, eles podem ser tanto um lutador que usa seus poderes para melhorar suas capacidades de combate, quanto agir na retaguarda auxiliando seus aliados.

Membros de qualquer raça podem ser clérigos de alguma divindade. No entanto, os clérigos mais eficientes tendem a ser de raças com melhoria no atributo de Mente.

Em Ligeia, eles podem ser encontrados em qualquer vilarejo ou cidade, ou mesmo em lugares ermos.

Características do Clérigo:

Bônus de Pontos de Vida: +2

Bônus de Pontos de Magia: +0

Corrupção: +0

Clérigos possuem características e tabelas adicionais de habilidades de acordo com a divindade escolhida. Na sessão "Divindades", consulte na descrição da sua divindade escolhida para para saber quais habilidades adicionais seu clérigo pode aprender. Essas habilidades não podem ser compradar por membros de outras vocações.

Hegni Harik,
Humano Clérigo de Raséria

Habilidades Iniciais do Clérigo

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Primeiro Aspecto	Chave / 40	90
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Guia Divino	10 / 30	82
Medicina	10 / 30	86
Usar Armaduras Leves	10 / 30	93
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Clérigo

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Escolhido da Divindade	20 / 40	78
Guerra Santa	10 / 30	81
Guerreiro da Fé	20 / 40	82
Magia Unilateral	20 / 40	85
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Prece de Repouso	10 / 30	89
Segundo Aspecto	20 / 40	91

Druida

O druida é aquele que ouviu o chamado dos espíritos selvagens e se aprofundou nos estudos e no contato com a natureza. Tamanho é esse contato que um druida adquire o conhecimento de como usar sua essência para assumir a forma de animais lendários.

Em um grupo de aventureiros, o druida pode suprir seus aliados com uma fonte interminável de conhecimento, cuidar dos feridos, guiá-los em segurança por lugares selvagens e protegê-los dos perigos durante as viagens. Em combate, o druida pode tanto assumir uma forma animal para lutar no fronte, quanto usar-se de suas magias para combater na retaguarda.

Membros de qualquer raça podem ser druidas. No entanto, os druidas mais eficientes tendem a ser de raças com melhoria no atributo de Mente.

Em Ligeia, a maioria dos druidas é encontrada nos ermos de lugares selvagens.

Ziren, Elfo da Floresta Druida

Características do Druida:

Bônus de Pontos de Vida: +2

Bônus de Pontos de Magia: +2

Corrupção: +0

Habilidades Iniciais do Druida		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Forma Animal	Chave / 40	80
Atletismo	10 / 30	76
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Lidar com Animais	10 / 30	84
Medicina	10 / 30	86
Montar Criatura	10 / 30	86
Palavra Arcana (*devena*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*sangon*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*vitae*)	10 / 30	88
Sobrevivência	10 / 30	92
Usar Armaduras Leves	10 / 30	93
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Druida		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Companheiro Animal	20 / 40	77
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Espírito Guardião (Qualquer)	10 / 30	79
Explorador (Qualquer)	10 / 30	79
Magia Unilateral	20 / 40	85
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Percepção)	40 / -	85
Palavra Arcana (*krucigon*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*noxia*)	10 / 30	88
Trilhador (Qualquer)	10 / 30	93

Guardião

Se o guerreiro é a força de ataque numa unidade de combate, o guardião é a defesa, o pilar que sustenta a linha de frente até o final. Guardiões são protetores e defensores quando lutam ao lado de seu grupo, forçando seus inimigos a lutarem com ele. Eles são como uma muralha rígida e difícil de se derrubar.

Entre os aventureiros, o guardião é aquele que carrega equipamentos mais pesados que o grupo não suporta, guia carruagens e fornece cuidados médicos aos demais. No combate, eles são a frente defensiva, impedindo que inimigos cheguem aos seus aliados na retaguarda.

Membros de qualquer raça podem ser guardiões. No entanto, os guardiões mais eficientes tendem a ser de raças com melhoria no atributo de Vigor.

Em Ligeia, os guardiões são encontrados em trincheiras, grupos de mercenários ou progendo algo ou alguém.

John Storm, Anão das Montanhas Guardião

Características do Guardião:

Bônus de Pontos de Vida: +4

Bônus de Pontos de Magia: +0

Corrupção: +0

Habilidades Iniciais do Guardião

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Zona de Ameaça	Chave / 40	94
Atletismo	10 / 30	76
Baluarte	10 / 30	76
Medicina	10 / 30	86
Montar Criatura	10 / 30	86
Provocar	20 / 40	90
Usar Armas (Arremesso)	10 / 30	93
Usar Armas (Militares)	10 / 30	93
Usar Armas (Projétil)	10 / 30	93
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93
Usar Armas (Uma Mão)	10 / 30	93
Usar Escudos	10 / 30	93
Veículos (Terrestres)	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Guardião

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carregador	10 / 30	76
Contragolpe	20 / 40	77
Golpear com Escudo	20 / 40	81
Ímpeto	20 / 40	83
Melhorar Atributo (Força)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Vigor)	40 / -	85
Proteger	20 / 40	90
Recuperar o Fôlego	20 / 40	91
Táticas de Grupo	20 / 40	92
Vigor de Aço	20 / 40	94

Guerreiro

O guerreiro é um aventureiro focado em combate com armas. Eles preenchem as fileiras de exércitos, são aplaudidos nas arenas e respeitados em duelos de justa.

Em um grupo de aventureiros, eles são a linha de frente nos combates. Fora dos campos de batalha, são os que assumem tarefas físicas, como escalar uma muralha, carregar peso ou atravessar um rio.

Membros de qualquer raça podem ter vocação para guerreiros, no entanto, raças que tenham melhoria em Vigor e Força (ou Agilidade) tendem a se destacar mais que as demais raças.

Em Ligeia, guerreiros podem ser encontrados por toda parte. Eles podem ser soldados, mercenários a procura de ouro e fama ou cavaleiros ordenados por um nobre. Seja onde for, eles são indispensáveis quando se trata de combate.

Raltz Norn, Humano Guerreiro

Características do Guerreiro:

Bônus de Pontos de Vida: +3

Bônus de Pontos de Magia: +0

Corrupção: +0

Habilidades Iniciais do Guerreiro

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Impulso de Combate	Chave / 40	83
Atletismo	10 / 30	76
Baluarte	10 / 30	71
Carregador	10 / 30	76
Medicina	10 / 30	86
Montar Criatura	10 / 30	86
Usar Armaduras Leves	10 / 30	93
Usar Armas (Arremesso)	10 / 30	93
Usar Armas (Corpo à Corpo)	10 / 30	93
Usar Armas (Duas Mãos)	10 / 30	93
Usar Armas (Militares)	10 / 30	93
Usar Armas (Artilharia)	10 / 30	93
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93
Usar Armas (Uma Mão)	10 / 30	93
Usar Escudos	10 / 30	93
Veículos (Terrestres)	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Guerreiro

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Acrobacia	10 / 30	74
Alerta	10 / 30	75
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Guerra)	10 / 30	77
Contragolpe	20 / 40	77
Empunhadura Dupla	20 / 40	78
Golpear com Escudo	20 / 40	81
Ímpeto	20 / 40	83
Melhorar Atributo (Agilidade)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Força)	40 / -	85
Recuperar o Fôlego	20 / 40	91
Saque Rápido	10 / 30	91
Sobrevivência	10 / 30	92
Táticas de Grupo	20 / 40	92
Velocidade de Ataque	20 / 40	93

Ladino

Ladinos são indivíduos astutos e ardilosos. São aqueles que utilizam-se das sombras para se mover sem serem notados. São hábeis enganadores e suas habilidades de combate são focadas em abater seus alvos sem serem vistos.

Em um grupo de aventureiros, ele é aquele que espreita os arredores sempre alerta, para manter a segurança do grupo, age como batedor, verificando o caminho sem ser notado e alertando o grupo de possíveis ameaças. No combate, eles desferem golpes focando um único inimigo, utilizando-se das sombras para pegar seus inimigos de surpresa, evitando serem alvos.

Membros de qualquer raça podem ser ladinos, mas raças com melhoria em Agilidade tendem a se sair melhores que as demais.

Em Ligeia, ladinos podem ser encontrados em qualquer meio urbano.

Características do Ladino:

Bônus de Pontos de Vida: +2

Bônus de Pontos de Magia: +0

Corrupção: +0

Noland Hell-arm,
Humano Infernal Ladino

Habilidades Iniciais do Ladino

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Letalidade	Chave / 40	84
Acrobacia	10 / 30	74
Alerta	10 / 30	75
Atletismo	10 / 30	76
Carisma	10 / 30	76
Furtividade	10 / 30	81
Idioma Adicional (Código dos Ladrões)	5 / -	82
Reflexos	20 / 40	91
Usar Armaduras Leves	10 / 30	93
Usar Armas (Arremesso)	10 / 30	93
Usar Armas (Leves)	10 / 30	93
Usar Armas (Artilharia)	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Ladino

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Ameaça Invisível	20 / 40	75
Desengajar	10 / 30	78
Especialista	20 / 40	78
Golpe Cegante	20 / 40	81
Golpe de Sorte	20 / 40	81
Lidar com Armadilhas	10 / 30	85
Melhorar Atributo (Agilidade)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Percepção)	40 / -	85
Mercado Negro	20 / 40	86
Movimento Astuto	10 / 30	86
Saque Rápido	10 / 30	91
Sem Brechas	10 / 30	91

Mago

Magos são indivíduos dedicados ao estudo da magia. Eles se aprofundam em pesquisas, buscando o verdadeiro poder contido nas palavras arcanas.

Em um grupo de aventureiros, ele é aquele que facilita a vida de seu grupo através de suas habilidades mágicas úteis. No combate, ele é capaz de inibir as habilidades de seus inimigos e destruí-los com rajadas mágicas.

Membros de qualquer raça podem ser magos, mas raças com melhoria no atributo de Mente tendem a se tornar conjuradores mais eficazes.

Em Ligeia, magos são comuns em meios urbanos e respeitados como indivíduos de muita inteligência, no entanto, em Grandía e Eldad, eles representam a maioria.

Características do Mago:

Bônus de Pontos de Vida: +1

Bônus de Pontos de Magia: +3

Corrupção: +0

Sebastião Ragiev,
Gnomo da Floresta
Mago

Habilidades Iniciais do Mago

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Escola Arcana	Chave / 40	78
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Implemento Arcano Superior	10 / 30	82
Medicina	10 / 30	86
Palavra Arcana (*acida*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*augurado*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*energio*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*fulgur*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*glacios*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*ignis*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*iluzio*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*inanis*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*kreo*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*krucigon*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*lumo*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*mortis*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*noxia*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*sonigu*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*sorcdiron*)	10 / 30	88
Palavra Arcana (*tenebrae*)	10 / 30	88
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Mago

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Familiar	20 / 40	80
Linguista Arcano	10 / 30	85
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Preparação Arcana	20 / 40	88

Monge

Monges são indivíduos que buscam conhecimento intercalado ao aprimoramento físico, de forma a alcançar a perfeição de corpo e mente. São os melhores no combate desarmado e são capazes de canalizar suas energias arcanas de forma a melhorar suas capacidades de combate.

Em um grupo de aventureiros, eles são o lado sábio dos mesmos, repletos de informação. No combate, o monge é aquele que luta na frente de batalha, atordoando e eliminando os inimigos ao seu redor através de seus punhos.

Membros de qualquer raça podem ser monges, mas raças com melhoria no atributo de Agilidade ou Mente tendem a se tornar monges mais eficazes.

Em Ligeia, monges são comuns em lugares mais isolados e comunidades menores, onde costumam manter um monastérios.

Hyogonosuke, Monge Humano

Características do Monge:

Bônus de Pontos de Vida: +2

Bônus de Pontos de Magia: +1

Corrupção: +0

Habilidades Iniciais do Monge		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Artes Marciais	Chave / 40	75
Acrobacia	10 / 30	74
Alerta	10 / 30	75
Atletismo	10 / 30	76
Carisma	10 / 30	76
Combater Sem Armadura	10 / 30	77
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Corredor	10 / 30	78
Furtividade	10 / 30	81
Medicina	10 / 30	86
Ofícios	10 / 30	87
Usar Armas (Desarmado)	10 / 30	93
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93
Velocidade de Ataque	20 / 40	93

Habilidades de Progressão do Monge		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Combater às Cegas	10 / 30	77
Contragolpe	20 / 40	77
Defletir Projéteis	20 / 40	78
Desengajar	10 / 30	78
Melhorar Atributo (Agilidade)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Força)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Palavra Arcana (*sorcdiron*)	10 / 30	88
Reflexos	20 / 40	91
Sem Brechas	10 / 30	91
Vigor de Aço	20 / 40	94
Vontade de Ferro	10 / 30	94

Paladino

Paladinos são guerreiros devotados a sua fé, que lutam em prol de uma causa divina e seguem fervorosamente seu voto com sua divindade. São indivíduos com uma alta resistência física, treinamento militar e poderes divinos.

Em um grupo de aventureiros, eles são aqueles que protegem seus aliados, provendo cura e cuidados médicos e também atuam como diplomatas em situações de interação verbal. No combate, eles são a linha de frente, impedindo que as ameaças cheguem até seus aliados, dispostos a tudo para protegê-los.

Membros de qualquer raça podem ser paladinos, mas raças com melhoria em Vigor e Mente tendem a se tornar paladinos mais eficazes.

Em Ligeia, paladinos são muito comuns em templos de cidade ou em lugares ermos, peregrinando em missões perigosas.

Ballim Warner, Humano Paladino

Características do Paladino:

Bônus de Pontos de Vida: +3

Bônus de Pontos de Magia: +1

Corrupção: -1

Habilidades Iniciais do Paladino

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Juramento	Chave / 40	83
Atletismo	10 / 30	76
Baluarte	10 / 30	76
Carisma	10 / 30	76
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Medicina	10 / 30	86
Montar Criaturas	10 / 30	86
Palavra Arcana (*vitae*)	10 / 30	88
Proteger	20 / 40	90
Usar Armaduras Leves	10 / 30	93
Usar Armas (Duas Mãos)	10 / 30	93
Usar Armas (Militares)	10 / 30	93
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93
Usar Armas (Uma Mão)	10 / 30	93
Usar Escudos	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Paladino

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Alerta	10 / 30	75
Golpear com Escudo	20 / 40	81
Grito de Guerra	20 / 40	82
Guerra Santa	10 / 30	81
Ímpeto	20 / 40	83
Melhorar Atributo (Força)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Mente)	40 / -	85
Palavra Arcana (*sorcdiron*)	10 / 30	88
Prece de Repouso	10 / 30	89
Presença Aterradora	20 / 40	89
Punição	20 / 40	90
Vigor de Aço	20 / 40	94
Vontade de Ferro	10 / 30	94

Patrulheiro

Patrulheiros são treinados na exploração e na caça. São indivíduos com alta capacidade de sobrevivência e hábeis no combate com duas armas e à distância.

Em um grupo de aventureiros, ele muitas vezes se torna responsável pela visão do grupo, sempre alerta aos arredores. Ele também cuida dos suprimentos através da caça e por encontrar abrigo. No combate, ele pode se manter distante dos inimigos, procurando os alvos fáceis e derrubando-os com um só ataque ou pode estar engajado a um inimigo caso tenha um aliado junto a ele.

Membros de qualquer raça podem ser patrulheiros, mas raças com melhoria em Agilidade ou Percepção tendem a se tornar patrulheiros mais eficazes.

Em Ligeia, patrulheiros são mais comuns em locais selvagens, onde são necessários.

Características do Patrulheiro:

Bônus de Pontos de Vida: +2

Bônus de Pontos de Magia: +0

Corrupção: +0

Shiro, O Avatar da Mágoa
Elfo das Profundezas Patrulheiro

Habilidades Iniciais do Patrulheiro		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Presa de Caça (Qualquer)	Chave / 40	89
Acrobacia	10 / 30	74
Alerta	10 / 30	75
Atirador	20 / 40	75
Atletismo	10 / 30	76
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Empunhadura Dupla	20 / 40	78
Furtividade	10 / 30	81
Lidar com Animais	10 / 30	84
Medicina	10 / 30	86
Recarga Rápida	10 / 30	91
Sobrevivência	10 / 30	92
Usar Armaduras Leves	10 / 30	93
Usar Armas (Arremesso)	10 / 30	93
Usar Armas (Artilharia)	10 / 30	93
Usar Armas (Militares)	10 / 30	93
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93
Usar Armas (Uma Mão)	10 / 30	93
Usar Escudos	10 / 30	93

Habilidades de Progressão do Patrulheiro		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Atirador em Movimento	20 / 40	75
Combater às Cegas	10 / 30	77
Companheiro Animal	20 / 40	77
Exímio Atirador	20 / 40	79
Explorador (Qualquer)	10 / 30	79
Melhorar Atributo (Agilidade)	40 / -	85
Melhorar Atributo (Percepção)	40 / -	85
Montar Criatura	10 / 30	86
Predador Astuto	20 / 40	88
Saque Rápido	10 / 30	91
Trilhador (Qualquer)	10 / 30	93
Velocidade de Ataque	20 / 40	93

NAÇÕES

Cada nação de Ligeia tem seus próprios costumes, características e desenvolvem habilidades diferentes, de acordo com o meio no qual estão interidos. Um grupo de aventureiros de nações diferentes pode se tornar um grupo mais completo a medida que progridem em suas habilidades regionais.

Cada reino do continente de Ligeia tem sua história, sua cultura, seus costumes e, dessa forma, são influenciados também pela região onde vivem. Abaixo você vai encontrar uma lista de habilidades iniciais para cada reino de Ligeia.

Terras Centrais

O povo das terras centrais é o mais abrangente racialmente. Essa relação entre as raças aprimorou a habilidades interpessoais da nação Otherana ao longo dos anos. São uma nação rica e muito perseverante, tendo resistido até mesmo ao Ataque de Lennor.

Habilidades Regionais das Terras Centrais

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carisma	10 / 30	76
Recursos	10 / 30	91
Usar Armas (Haste)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Grandes)	10 / 30	93
Bastião de Esperança	10 / 30	76

Ceifera

Uma nação forte e brutal. Um povo extremamente militarizado e de um vigor que assusta qualquer estrangeiro.

Habilidades Regionais de Ceifera

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Conhecimento (Guerra)	10 / 30	77
Usar Armas (Machados)	10 / 30	93
Usar Armas (Manguais)	10 / 30	93
Usar Armas (Lanças)	10 / 30	93
Tenacidade Assustadora	10 / 30	92

Faen Oeste

A nação de Faen Oeste é extremamente acostumada a lidar com os objetos mecânicos e arcanomecânicos produzidos em sua capital, Grandía.

Habilidades Regionais de Faen Oeste

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Ofícios	10 / 30	87
Usar Armas (Bestas)	10 / 30	93
Veículos (Qualquer)	10 / 30	93
Operar Macanismos	10 / 30	86

Leão Dourado

Um reino teocrático, com uma educação rígida e com uma poderosa ordem de cavalaria. Seu povo possui uma altivez e uma presença tremenda.

Habilidades Regionais de Leão Dourado

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Conhecimento (Religião)	10 / 30	77
Etiqueta	10 / 30	79
Montar Criatura	10 / 30	86
Usar Armas (Lâminas Grandes)	10 / 30	93
Presença do Leão	10 / 30	89

Sei Yang

Uma nação situada no oriente, cujo povo se devota aos espíritos ancestrais da natureza que regem cada clã. Possuem um senso moral e ético muito forte.

Habilidades Regionais de Sei Yang

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Espírito Guardião (Único, depende do Clã)	10 / 30	79
Usar Armas (Único, depende do Clã)	10 / 30	93
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Medicina	10 / 30	86
Morte Antes da Desonra	10 / 30	86

Faen Leste

A nação de Faen Leste possui uma tremenda influência e habilidade de falar em público. Tendo uma habilidade natural para o comércio e para a diplomacia.

Habilidades Regionais de Faen Leste

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Mercado Negro	20 / 40	86
Ofícios	10 / 30	87
Usar Armas (Lâminas Pequenas)	10 / 30	93
Recursos	10 / 30	91
Lábia Natural	10 / 30	84

Habilidades Regionais de acordo com o Clã		
Clã	**Usar Armas**	**Espírito Guardião**
Ohitsuji (Carneiro)	Lâminas Grandes	Carneiro
Washi (Águia)	Arcos	Águia
Kuma (Urso)	Duas Mãos	Urso
Kame (Tartaruga)	Martelos	Tartaruga
Uma (Cavalo)	Correntes	Cavalo
Hebi (Serpente)	Lâminas Pequenas	Serpente
Ookami (Lobo)	Lâminas Pequenas	Lobo
Osuushi (Touro)	Machados	Búfalo
Koi (Carpa)	Lanças	Carpa
Saru (Macaco)	Desarmado	Macaco
Shika (Cervo)	Haste	Cervo
Shishi (Leão)	Lâminas Grandes	Leão
Sasori (Escorpião)	Arremesso	Serpente
Ryu (Dragão)	Uma Mão	Lobo
Tora (Tigre)	Uma Mão	Leão
Karasu (Corvo)	Corpo a Corpo	Águia

Dunas do Norte

O povo do deserto é um dos povos mais resistentes que existe em Ligeia, sobrevivendo a ameaças do deserto, como fome, sede, calor intenso, orcs das ruínas de Baruk e outras criaturas ainda piores, como os vermes púrpura. Devido a escassez em recursos minerais, eles quase não possuem acesso a armas de metal, acabando por se tornarem bons com armas como chicotes e clavas.

Habilidades Regionais de Dunas do Norte		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Explorador (Desertos)	10 / 30	79
Sobrevivência	10 / 30	92
Usar Armas (Chicotes)	10 / 30	93
Usar Armas (Maças)	10 / 30	93
Força Repentina	10 / 30	80

Terras dos Vales

O povo do vale é composto por humanos de uma linhagem muito antiga e extremamente ligada à natureza e seus espíritos ancestrais. Eles são grandes conhecedores da fauna, da flora e do herbalismo.

Habilidades Regionais das Terras dos Vales		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Conhecimento (Natureza)	10 / 30	77
Espírito Guardião (Único)	10 / 30	79
Medicina	10 / 30	86
Usar Armas (Dardos)	10 / 30	93
Proteção dos Espíritos	10 / 30	90

Casa Norn

O povo norniano sofreu muitas perdas nos últimos anos, sendo assolados por maldições, pragas e fome. Sem nenhum amparo, devido a perda recente de seu regente, eles tiveram que sobreviver e se reeguer sozinhos.

Habilidades Regionais da Casa Norn		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Conhecimento (Ocultismo)	10 / 30	77
Medicina	10 / 30	86
Usar Armas (Haste)	10 / 30	93
Usar Armas (Lâminas Grandes)	10 / 30	93
Marca da Mácula	10 / 30	85

Sael

O povo saelar é um povo estudioso e com extremo interesse nas artes arcanas. Seus filhos são ensinados a dominar a magia desde crianças. A única arma que aprendem a usar são os bastões, que também são muitas vezes usados como foco arcano, na conjuração de suas magias. Os saelares são tão precisos e metódicos em suas conjurações, que dificilmente falham em executá-las.

Habilidades Regionais de Sael		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Conhecimento (Arcano)	10 / 30	77
Conhecimento (Ocultismo)	10 / 30	77
Palavra Arcana (Único)	10 / 30	88
Usar Armas (Bastões)	10 / 30	93
Precisão Arcana	10 / 30	89

Rúffio

Os ruffianos são um povo pacífico e que aprecia o conforto de seus lares e a vida no campo. Eles adoram lidar com os animais e os ofícios mais comuns. No entanto, a característica mais impressionante entre eles é o seu incrível habilidade de resolver situações complicadas e enigmáticas.

Habilidades Regionais de Rúffio		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Conhecimento (História)	10 / 30	77
Lidar com Animais	10 / 30	84
Ofícios	10 / 30	87
Usar Armas (Simples)	10 / 30	93
Senso Lógico	10 / 30	92

Jardins de Inverno

Os povos zyonitas são excêntricos e ávidos por novas descobertas, ao mesmo tempo que carregam o espírito de guerreiro da antiga Réia. Misturando as habilidades mecânicas dos gnomos, a antiga arte da guerra de Réia e todo o conhecimento dos Otheranos que fizeram dos Jardins de Inverno o seu lar, eles se tornaram a nação que mais tem progredido em Ligeia.

Habilidades Regionais dos Jardins de Inverno		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Conhecimento (Qualquer)	10 / 30	77
Ofícios	10 / 30	87
Usar Armas (Arcos)	10 / 30	93
Usar Armas (Lanças)	10 / 30	93
Espírito Inovador	10 / 30	79

Durathor

A nação de Durathor é uma nação acostumada a viver nas montanhas e em seus subterrâneos, trabalhando das minas repletas de riquezas minerais, ao tilintar do martelo das forjas e das picaretas a escavar. O trabalho árduo enrigeceu o povo das montanhas e os deixou duros como pedra.

Habilidades Regionais de Durathor		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Explorador (Montanhas)	10 / 30	79
Ofícios	10 / 30	87
Usar Armas (Martelos)	10 / 30	93
Usar Armas (Picaretas)	10 / 30	93
Implacável	10 / 30	82

Terras de Beoven

A nação aisengardiana possui o sangue dos primeiros homens do sul de Ligeia. São um povo abençoado por Iperon, o Deus da Força, e de onde descendem a maior parte dos humanos das Terras Centrais. Eles ainda carregam costumes bárbaros e são muito resistentes ao clima gelado do sul.

Habilidades Regionais das Terras de Beoven		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Explorador (Glacial)	10 / 30	79
Sobrevivência	10 / 30	92
Usar Armas (Arremesso)	10 / 30	93
Usar Armas (Machados)	10 / 30	93
Ferocidade Primitiva	10 / 30	80

Divindades

As divindades são seres místicos repletos de poder, cada uma incorporando um ou mais aspectos mortais. São poderosas, mas não onipotentes; cheias de sabedoria, mas não oniscientes; podem viajar por todos os planos de existência; mas não são onipresentes. Alguns sempre foram divinos, outros ascenderam à divindade.

Cada deus rege sobre um aspecto e garante poderes divinos àqueles que devotam suas vidas a segui-los e lutarem em sua causa.

Altar já foi morada dos deuses, mas hoje seus lares ficam além do véu da realidade e poucos conseguem alcançar esses lugares ainda em vida.

Demiurgos

Poucos são os livros que contam sobre a criação de múltiplos universos. Esses mesmos livros antigos contam sobre os criadores desses universos, os arquitetos divinos ou demiurgos, como assim são chamados.

Os demiurgos parecem não interferirem em assuntos mortais como as demais divindades, no entanto, são venerados em igual escala, recebendo até mais relevância nos estudos daqueles que buscam o conhecimento divino.

Os demiurgos criaram o multiverso e seus primordiais, as primeiras criaturas existentes no multiverso.

Aeon

Deus da Criação, da Vida e da Eternidade
Aspectos: Criação, Conhecimento e Segredo
Corrupção: -1 (Clérigos de Aeon que cheguem a corrupção 7 ou maior, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Energia Positiva

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*kreo*), Palavra Arcana (*augurado*), Palavra Arcana (*iluzio*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Ofícios, Conhecimento (Natureza), Conhecimento (Arcano).

Amser

Deus do Tempo e da Verdade
Aspectos: Ordem, Segredo e Dominação
Corrupção: +0 (Clérigos de Amser são neutros).
Plano de Existência: Mar Astral

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*carmo*), Palavra Arcana (*iluzio*) e Palavra Arcana (*saeculorum*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Vontade de Ferro.

Bodolaeth

Deus das Dimensões, do Céu e das Estrelas
Aspectos: Criação, Conhecimento e Segredo
Corrupção: -1 (Clérigos de Bodolaeth que cheguem a corrupção 7 ou maior, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Mar Astral

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*kreo*), Palavra Arcana (*augurado*) e Palavra Arcana (*iluzio*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Vontade de Ferro.

Bás-Sávinus

Deus da Destruição, da Morte e do Fim
Aspectos: Morte, Segredos e Destruição
Corrupção: +1 (Clérigos de Bás-Sávinus que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Energia Negativa

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*mortis*), Palavra Arcana (*iluzio*), Palavra Arcana (*exitium*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*saeculorum*) e Vontade de Ferro.

Primordiais

Os primordiais foram as primeiras criaturas divinas, nascidas a partir da criação do multiverso, criadas pelos demiurgos. Eles são as forças selvagens da natureza, caóticas e indomáveis.

Os primordiais são inimigos eternos dos altarim, a quem eles consideram os invasores do multiverso.

Alanor-ialanar

Deus dos Vulcões e do Magma
Aspectos: Fogo, Caos e Destruição
Corrupção: +1 (Clérigos de Alanor-ialanar que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Elemental do Magma

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*ignis*), Palavra Arcana (*pluribus*) e Palavra Arcana (*exitium*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*sangon*) e Vontade de Ferro.

Awel

Deus do Ar e dos Quatro Ventos
Aspectos: Ar, Enganação e Caos
Corrupção: +1 (Clérigos de Awel que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Elemental do Ar

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*sonigu*), Palavra Arcana (*iluzio*) e Palavra Arcana (*pluribus*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*fulgur*), Palavra Arcana (*carmo*) e Palavra Arcana (*sangon*).

Kefnor

Deus da Água e dos Oceanos
Aspectos: Água, Caos e Guerra
Corrupção: +1 (Clérigos de Kefnor que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Elemental d Água

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*acida*), Palavra Arcana (*pluribus*) e Palavra Arcana (*exitium*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sangon*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Vontade de Ferro.

Kronox

Deus do Frio, das Nevascas e da Vingança
Aspectos: Gelo, Guerra e Destruição
Corrupção: +0 (Clérigos de Kronox são neutros).
Plano de Existência: Elemental do Gelo

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*glacios*), Palavra Arcana (*exitium*) e Palavra Arcana (*sorcdiron*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Natureza) e Explorador (Glacial)

Mual-tar

Deus dos Raios e Tempestades
Aspectos: Raio, Destruição e Caos
Corrupção: +0 (Clérigos de Mual-tar são neutros).
Plano de Existência: Caos Elemental

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*fulgur*), Palavra Arcana (*exitium*) e Palavra Arcana (*pluribus*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Natureza) e Palavra Arcana (*sorcdiron*)

Stor-braanm

Deus da Conflagração e da Renovação
Aspectos: Fogo, Vida e Glória
Corrupção: +0 (Clérigos de Stor-Braanm são neutros).
Plano de Existência: Elemental do Fogo

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*ignis*), Palavra Arcana (*vitae*) e Palavra Arcana (*sankta*)

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*majesto*), Palavra Arcana (*sorcdiron*), Vontade de Ferro

Than

Deus do Fogo e da Incineração
Aspectos: Fogo, Destruição e Guerra
Corrupção: +1 (Clérigos de Than que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Elemental do Fogo

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*ignis*), Palavra Arcana (*exitium*) e Palavra Arcana (*sorcdiron*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Conhecimento (Arcano), Conhecimento (Natureza) e Explorador (Deserto)

Thir

Deus da Terra e dos Minerais
Aspectos: Terra, Dominação e Guerra
Corrupção: +1 (Clérigos de Thir que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Elemental da Terra

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*kreo*), Palavra Arcana (*carmo*) e Palavra Arcana (*exitium*)

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sangon*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Palavra Arcana (*sorcdiron*)

Uru-haau

Deusa da natureza, dos povos tribais e das feras selvagens
Aspectos: Vida, Natureza e Proteção
Corrupção: +0 (Clérigos de Uru-haau são neutros).
Plano de Existência: Ágrias

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*devena*) e Palavra Arcana (*forjuri*)

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sankta*), Sobrevivência e Explorador (Único)

Altarim

Os altarim são divindades vindas de um plano distante. Livros muito antigos contam que os altarim são primordiais lançados no esquecimento pelos demiurgos.

Os altarim são os inimigos dos primordiais, incorporando aspectos considerados qualidades e defeitos dos mortais. Foram eles quem lutaram e expulsaram os primordiais de Altar.

Os altarim são criadores dos deuses titânicos como os umberham, os gobel, os caled e os anjos.

Ámidha

Deusa das Emoções e Motivações
Aspectos: Vida, Destruição e Proteção
Corrupção: +0 (Clérigos de Ámidha são neutros).
Plano de Existência: Eirini

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*exitium*) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sankta*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Vontade de Ferro.

Arsilar

Deus da Trapaça e do Caos
Aspectos: Enganação, Caos e Segredos
Corrupção: +0 (Clérigos de Arsilar são neutros).
Plano de Existência: Bárgada

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*iluzio*), Palavra Arcana (*pluribus*) e Palavra Arcana (*carmo*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sangon*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Vontade de Ferro.

Hipóferus

Deus da Matança
Aspectos: Guerra, Destruição e Morte
Corrupção: +1 (Clérigos de Hipóferus que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Pandemônio

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*exitium*), Palavra Arcana (*mortis*) e Palavra Arcana (*sorcdiron*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Baluarte, Usar Armas (Militares) e Conhecimento (Guerra).

Hyd

Deusa da Magia
Aspectos: Magia, Conhecimento e Glória
Corrupção: +0 (Clérigos de Hyd são neutros).
Plano de Existência: Ágape

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*energio*), Palavra Arcana (*augurado*) e Palavra Arcana (*sankta*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Conhecimento (Arcano), Palavra Arcana (*carmo*) e Palavra Arcana (*majesto*).

Kovar

Deus da Forja e da Criação
Aspectos: Criação, Conhecimento e Guerra
Corrupção: +0 (Clérigos de Kovar são neutros).
Plano de Existência: Perpetuum

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*kreo*), Palavra Arcana (*augurado*) e Palavra Arcana (*exitium*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Usar Armas (Militares), Baluarte e Ofícios.

Krimmena

Deusa dos Segredos e do Conhecimento Oculto
Aspectos: Segredos, Conhecimento e Enganação
Corrupção: +0 (Clérigos de Krimmena são neutros).
Plano de Existência: Véu Etéreo

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*iluzio*), Palavra Arcana (*augurado*) e Furtividade.

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*forjuri*), Palavra Arcana (*carmo*) e Alerta.

Lohanost

Deus da Ordem, do Sol e da Justiça
Aspectos: Ordem, Luz e Glória
Corrupção: -1 (Clérigos de Lohanost que cheguem a corrupção 7 ou maior, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Solária

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*carmo*), Palavra Arcana (*lumo*) e Palavra Arcana (*sankta*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*majesto*) e Baluarte.

Rhyfel

Deus da Guerra e da Coragem
Aspectos: Guerra, Glória e Força
Corrupção: +0 (Clérigos de Rhyfel são neutros).
Plano de Existência: Bárgada

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*exitium*), Palavra Arcana (*sankta*) e Palavra Arcana (*sorcdiron*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Baluarte, Usar Armas (Militares) e Palavra Arcana (*vitae*).

Scyss

Deus da Sabedoria e do Conhecimento
Aspectos: Conhecimento, Criação e Viagem
Corrupção: +0 (Clérigos de Scyss são neutros).
Plano de Existência: Altar

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*augurado*), Palavra Arcana (*kreo*) e Palavra Arcana (*krucigon*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*carmo*), Conhecimento (Arcano) e Palavra Arcana (*vitae*).

Sigh

Deusa da Noite, da Lua e da Dor
Aspectos: Trevas, Luz e Proteção
Corrupção: +0 (Clérigos de Sigh são neutros).
Plano de Existência: Umbra

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*tenebrae*), Palavra Arcana (*lumo*) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*vitae*) e Conhecimento (Ocultismo).

Deuses Titânicos

Os deuses titânicos são raças divinas criadas para a guerra contra os primordiais. Eles foram criados pelos altarim, embora alguns tenham se voltado contra eles, como os umberham, os gobel e o anjo Balael.

Os deuses titânicos em sua maioria incorporam aspectos de diferentes raças mortais e suas qualidades. Segundo as religiões, as raças mortais nasceram ou foram criadas por eles.

Gobel

Os gobel são os deuses que criaram os goblinóides, nascidos a partir do sangue de Hipóferus, antigo deus da matança.

Garlock

Deus dos Bugbears
Aspectos: Guerra, Força e Destruição
Corrupção: +1 (Clérigos de Garlock que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Pandemônio

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*exitium*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Atletismo.

Habilidades de Progressão de Clérigo: Grito de Guerra, Presença Aterradora e Vontade de Ferro.

Meriak

Deus dos Goblins
Aspectos: Destruição, Caos e Enganação
Corrupção: +1 (Clérigos de Meriak que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Pandemônio

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*exitium*), Palavra Arcana (*pluribus*) e Palavra Arcana (*iluzio*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Furtividade, Alerta e Palavra Arcana (*sangon*)

Vargoth

Deus dos Hobgloblins
Aspectos: Guerra, Destruição e Caos
Corrupção: +1 (Clérigos de Vargoth que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Pandemônio

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*exitium*), Palavra Arcana (*pluribus*) e Palavra Arcana (*sorcdiron*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Grito de Guerra, Palavra Arcana (*sangon*) e Vontade de Ferro.

Umberham

Os umberham foram criados por Rhyfel, o deus da guerra, mas apenas Grumbar, o deus dos orcs sobreviveu após terem se revoltado contra os altarim.

Grumbar

Deus dos Orcs
Aspectos: Guerra, Caos e Força
Corrupção: +1 (Clérigos de Grumbar que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Abismo

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*exitium*), Palavra Arcana (*pluribus*) e Palavra Arcana (*sorcdiron*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sangon*), Grito de Guerra e Presença Aterradora.

Caled

Os caled foram criados por Scyss, deus do conhecimento, como a terceira tentativa de criar um exército para marchar contra os primordiais. No entanto, apenas dois deles sobreviveram, Pálim, o deus criador dos anões e Mihonir, o deus criador dos gigantes, traidor dos altarim.

Mihonir

Deus dos Gigantes
Aspectos: Fogo, Raio e Gelo
Corrupção: +1 (Clérigos de Mihonir que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Caos Elemental

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*ignis*), Palavra Arcana (*fulgur*) e Palavra Arcana (*glacios*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*exitium*) e Vontade de Ferro.

Pálim

Deus dos Anões
Aspectos: Criação, Terra e Força
Corrupção: +0 (Clérigos de Pálim são neutros).
Plano de Existência: Solária

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*kreo*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Ofícios.

Habilidades de Progressão de Clérigo: Baluarte, Usar Armas (Militares) e Vontade de Ferro.

Aagn

Os anjos foram criados por Lohanost, deus do sol e da justiça. Os anjos sobreviventes a guerra são chamados arcanjos, os guardiões do Paraíso Celestial, o lar de Lohanost. Alguns anjos traíram Lohanost, como Balael e Azrael, outros foram corrompidos por Bás-Sávinus, como Asmael e sua casta angelical.

Um exército de anjos teve suas asas arrancadas, e foi condenado a viver em Altar. Esses anjos receberam o nome de Aagn, os predecessores dos humanos e pequeninos. Os aagn eram liderados por Balael, da casta dos dragórian.

Exceto por Lennor, que ascendeu a divindade através de uma palavra arcana proibida, os aagn são anjos caídos, anteriormente liderados pelo arcanjo Balael, mas foram punidos por Lohanost e tiveram suas asas arrancadas, sendo condenados a viverem em Altar.

Os aagn são criaturas divinas que precederam os humanos e os pequeninos. Eles incorporam aspectos da evolução das civilizações humanas como navegação, artes, engenharia, etc.

Os aagn se redimiram com o deus da justiça quando se recusaram a continuar seguindo Balael.

Eurecca

Deusa das Invenções e Descobertas
Aspectos: Criação, Conhecimento e Civilização
Corrupção: +0 (Clérigos de Eurecca são neutros).
Plano de Existência: Perpetuum

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*kreo*), Palavra Arcana (*augurado*) e Palavra Arcana (*sankta*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Ofícios, Palavra Arcana (*vitae*) e Conhecimento (Arcano).

Garganor

Deus da Tirania e do Medo
Aspectos: Guerra, Força e Dominação
Corrupção: +1 (Clérigos de Garganor que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Caedes

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*exitium*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Palavra Arcana (*carmo*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Baluarte, Usar Armas (Militares) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Iperon
Deus da Força e da Resiliência
Aspectos: Força, Glória e Guerra
Corrupção: +0 (Clérigos de Iperon são neutros)
Plano de Existência: Bárgada

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*sakta*) e Palavra Arcana (*exitium*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*majesto*) e Atletismo.

Lennor
Deus da Conquista
Aspectos: Dominação, Criação e Força
Corrupção: +0 (Clérigos de Lennor são neutros).
Plano de Existência: Limbo

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*carmo*), Palavra Arcana (*kreo*) e Palavra Arcana (*sorcdiron*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*forjuri*), Palavra Arcana (*sangon*) e Palavra Arcana (*vitae*).

Neidar
Deus da Navegação
Aspectos: Água, Conhecimento e Civilização
Corrupção: +0 (Clérigos de Neidar são neutros).
Plano de Existência: Ágrias

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*acida*), Palavra Arcana (*augurado*) e Palavra Arcana (*sankta*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Movimento de Natação e Explorador (Aquáticos).

Ruff
Deus dos Pequeninos, da Colheita e da Fartura
Aspectos: Proteção, Terra e Vida
Corrupção: -1 (Clérigos de Ruff que cheguem a corrupção 7 ou maior, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Solária

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*forjuri*), Palavra Arcana (*vitae*) e Ofícios.

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Explorador (Único) e Vontade de Ferro.

Seníah
Deusa da Prosperidade e da Riqueza
Aspectos: Glória, Luz e Civilização
Corrupção: +0 (Clérigos de Seníah são neutros).
Plano de Existência: Solária

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*sankta*), Palavra Arcana (*lumo*) e Palavra Arcana (*vitae*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*majesto*), Ofícios e Vontade de Ferro.

Válor
Deus da Civilização e da Expansão
Aspectos: Civilização, Glória e Proteção
Corrupção: +0 (Clérigos de Válor são neutros).
Plano de Existência: Concórdia

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*sankta*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Palavra Arcana (*vitae*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Baluarte, Usar Armas (Militares) e Conhecimento (Guerra).

Dragórian

Os dragórian eram uma casta angelical soberba liderada por Balael, hoje corrompido, chamado de Balaur. Quando os exércitos angelicais ao qual a casta pertencia tiveram as asas arrancadas e foram expulsos dos Paraísos Celestiais, parte deles se revoltou contra os altarim e tentou roubar o poder de Hyd, deusa da magia. Hyd então os castigou, transformando-os em criaturas reptilianas bizarras das quais mais tarde descenderam os dragões.

Existe uma grande guerra divina que ocorre entre os próprios dragórian. Os deuses dragões condenados e os que se redimiram com a deusa da magia. Esses últimos são os deuses dragões metálicos.

Avah-Shanuh
Deusa dos Dragões Verdes, do Veneno e da Traição
Aspectos: Enganação, Dominação e Segredos
Corrupção: +1 (Clérigos de Avah-Shanu que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Abismo

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*iluzio*), Palavra Arcana (*carmo*) e Palavra Arcana (*noxia*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*forjuri*), Conhecimento (Ocultismo) e Conhecimento (Arcano).

Balaur
Deus dos Mortos-vivos
Aspectos: Morte, Trevas e Dominação
Corrupção: +1 (Clérigos de Balaur que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Tártarus

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*mortis*), Palavra Arcana (*tenebrae*) e Palavra Arcana (*carmo*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Conhecimento (Ocultismo).

Blendor
Deus dos Dragões Brancos, da Fome e da Desolação
Aspectos: Dominação, Gelo e Morte
Corrupção: +1 (Clérigos de Blendor que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Geena

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*carmo*), Palavra Arcana (*glacios*) e Palavra Arcana (*mortis*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Vontade de Ferro.

Érimus
Deusa dos Dragões Azuis, da Decadência e da Ruína
Aspectos: Dominação, Raio e Guerra
Corrupção: +1 (Clérigos de Érimus que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Nihil

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*carmo*), Palavra Arcana (*fulgur*) e Palavra Arcana (*exitium*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Conhecimento (Arcano), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Vontade de Ferro.

Ha-ura
Deusa dos Dragões de Prata, da Luz e da Purificação
Aspectos: Luz, Glória e Gelo
Corrupção: -1 (Clérigos de Ha-ura que cheguem a corrupção 7 ou maior, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Speculum

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*lumo*), Palavra Arcana (*sankta*) e Palavra Arcana (*glacios*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Conhecimento (Arcano), Palavra Arcana (*majesto*) e Palavra Arcana (*sorcdiron*).

Iratis
Deus dos Dragões de Bronze e da Memória
Aspectos: Conhecimento, Raio e Caos
Corrupção: -1 (Clérigos de Iratis que cheguem a corrupção 7 ou maior, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Speculum

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*augurado*), Palavra Arcana (*fulgur*) e Palavra Arcana (*pluribus*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*carmo*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Vontade de Ferro.

Littani
Deusa dos Dragões Dourados e da Ressurreição
Aspectos: Fogo, Vida e Glória
Corrupção: -1 (Clérigos de Littani que cheguem a corrupção 7 ou maior, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Solária

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*ignis*), Palavra Arcana (*vitae*) e Palavra Arcana (*sankta*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Conhecimento (Arcano).

Melindraoch
Deus dos Dragões Vermelhos, da Destruição e da Devastação
Aspectos: Destruição, Fogo e Dominação
Corrupção: +1 (Clérigos de Melindraoch que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Inferno

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*exitium*), Palavra Arcana (*ignis*) e Palavra Arcana (*carmo*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Conhecimento (Arcano).

Mir
Deus dos Dragões de Cobre e da Paz
Aspectos: Vida, Água e Proteção
Corrupção: -1 (Clérigos de Mir que cheguem a corrupção 7 ou maior, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Eirini

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*acida*) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sankta*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Vontade de Ferro.

Raséria

Deusa dos Dragões de Latão, do Sacrifício e da Imolação
Aspectos: Vida, Morte e Fogo
Corrupção: -1 (Clérigos de Raséria que cheguem a corrupção 7 ou maior, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Eirini

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*mortis*) e Palavra Arcana (*ignis*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sankta*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Vontade de Ferro.

Zehir

Deus dos Dragões Negros, das Doenças e Enfermidades
Aspectos: Dominação, Morte e Trevas
Corrupção: +1 (Clérigos de Zehir que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Geena

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*carmo*), Palavra Arcana (*mortis*) e Palavra Arcana (*tenebrae*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*acida*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Conhecimento (Arcano).

A Corte Faérian

Nem todas as criaturas divinas guerreiras foram criadas pelos altarim. A corte faérian é formada por seres divinos criados pela primordial bondosa, Uru-Haau, a deusa da natureza. Os membros da corte são os deuses criadores dos elfos, gnomos e demais fadas.

Algumas divindades da corte faérian se corromperam e foram expulsas da Selva Faérian. Uma delas, a mais temida, é Mizra, deusa dos elfos das profundezas.

Agalard

Deus dos Gnomos e da Magia
Aspectos: Magia, Natureza e Conhecimento
Corrupção: +0 (Clérigos de Agalard são neutros).
Plano de Existência: Speculum

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (energio), Palavra Arcana (*devena*) e Palavra Arcana (*augurado*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*majesto*) e Conhecimento (Arcano).

Auralia

Deusa dos Elfos Solares e do Verão
Aspectos: Natureza, Conhecimento e Glória
Corrupção: +0 (Clérigos de Auralia são neutros).
Plano de Existência: Ágape

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*devena*), Palavra Arcana (*augurado*) e Palavra Arcana (*sankta*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*carmo*) e Palavra Arcana (*majesto*).

Éllon

Deus dos Altos Elfos e das Estações
Aspectos: Natureza, Proteção e Magia
Corrupção: +0 (Clérigos de Éllon são neutros).
Plano de Existência: Selva Faérian

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*devena*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Palavra Arcana (*energio*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*sankta*) e Vontade de Ferro.

Illain

Deus dos Elfos da Floresta e da Primavera
Aspectos: Natureza, Proteção e Segredos
Corrupção: +0 (Clérigos de Illain são neutros).
Plano de Existência: Selva Faérian

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*devena*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Palavra Arcana (*iluzio*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Vontade de Ferro e Furtividade.

Kalael

Deus dos Elfos Cinzentos e do Outono
Aspectos: Natureza, Proteção e Trevas
Corrupção: +0 (Clérigos de Kalael são neutros).
Plano de Existência: Umbra

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*devena*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Palavra Arcana (*tenebrae*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*vitae*), Palavra Arcana (*sorcdiron*) e Vontade de Ferro.

Mizra

Deusa dos Elfos das Profundezas e do Inverno
Aspectos: Trevas, Enganação e Dominação
Corrupção: +1 (Clérigos de Mizra que cheguem a corrupção 4 ou menor, perdem os poderes de aspecto).
Plano de Existência: Abismo

Habilidades Iniciais de Clérigo: Palavra Arcana (*tenebrae*), Palavra Arcana (*iluzio*) e Palavra Arcana (*carmo*).

Habilidades de Progressão de Clérigo: Palavra Arcana (*sorcdiron*), Palavra Arcana (*forjuri*) e Furtividade.

Os Espíritos da Natureza

Além da corte faérian, Uru-Haau também criou outros seres divinos. Esses seres guardam as passagens que ligam Altar à Selva Faérian, guiam e guardam os mortais que possuem vínculos com a natureza. A essas criaturas, os mortais deram o nome de espíritos da natureza.

Histórias contam que existiu um homem em Ligeia, muito antes da fundação de Othera, que caminhou lado a lado com os espíritos e estes o ensinaram muitas coisas sobre o mundo. Esse homem recebeu o nome de Sábio dos Cinco Elementos. Ele escreveu tudo o que lhe fora ensinado em um livro, hoje conhecido como o Livro dos Doze Espíritos, o mesmo livro que constitui todas as leis da cidade de Seyken.

Habilidades

O ladino estudou por vários dias a torre guarnecida do líder da guilda de mercadores e todo esse estudo melhorou sua atenção e suas habilidades de subterfúgio. O mago trancou-se nos subterrâneos da mansão, onde estudou o livro antigo que encontrara na última aventura, e aprendeu a escrever os círculos de uma nova palavra arcana. O guerreiro passou dias a fio treinando seus golpes com o machado, melhorando seu controle sobre a arma e desenvolvendo uma nova manobra de combate. O clérigo passou muito tempo em uma peregrinação nas montanhas, aprofundando-se na filosofia de seu deus, descobrindo e entendendo os aspectos que ele engloba. As habilidades de um personagem representam o que ele aprendeu. Elas podem definir no que ele é bom tanto dentro quanto fora do combate.

Você pode comprar habilidades das listas iniciais da sua raça, herança (caso tenha alguma) ou vocação usando seus Pontos de Antecedentes. Você pode comprar habilidades de quaisquer listas da sua raça, vocação, herança ou carreira entre as aventuras, usando Pontos de Experiência. Você pode comprar habilidades que não sejam a sua ou de listas de outras vocações, mas elas custam o dobro do padrão.

As habilidades são divididas em três níveis de treinamento: Básico, Avançado e Épico. Quando você compra uma habilidade nova, você deve pagar primeiro o custo no seu nível básico e só então poderá pagar o custo para chegar no nível avançado separadamente.

Você só tem acesso ao nível épico das habilidades quando alcança o nível 6.

Algumas habilidades só podem ser compradas caso o personagem atenda seus pré-requisitos.

Habilidades

Nome: O nome da habilidade está descrito na barra preta superior ao lado do ícone de categoria.

Pré-requisito: Algumas habilidades possuem especificações que o personagem deve atender para ter acesso a ela, mesmo que ela seja uma habilidade de uma de suas listas.

Listas: Em que listas de raças, vocações, heranças ou carreiras deste livro a habilidade está disponível. Um personagem que não pertença a nenhuma das listas citadas nesse campo da habilidade deve pagar triplo do preço.

Básico: É o nível mais básico de treinamento para aquela habilidade. Ele tem seu custo em parênteses e o benefício garantido ao personagem em sua descrição.

Avançado: É o nível avançado de treinamento para o personagem naquela habilidade. Ele tem seu custo em parênteses e o benefício garantido ao personagem em sua descrição. O nível avançado da habilidade só pode ser aprendido por personagens que já tenham aprendido o nível básico da mesma habilidade.

Sub-grupos: Algumas habilidades são divididas em subgrupos. Quando você compra alguma dessas, você compra apenas o sub-grupo especificado. Os sub-grupos aos quais você tem acesso, por padrão, estão especificados em sua lista de habilidades, no nome da habilidade, entre parênteses. Ex.: Usar Armas (Simples).

Quando uma habilidade tem entre parênteses a palavra "Qualquer", um jogador que a compre, deve escolher qual sub-grupo irá comprar. Essa habilidade pode ser comprada mais de uma vez, cada vez que você a compra, deve escolher um sub-grupo diferente. Seus níveis de treinamento avançado são comprados separadamente também.

Quando uma habilidade tem entre parênteses a palavra "Único", um jogador que a compre, deve escolher qual sub-grupo irá comprar. Essa habilidade só pode ser comprada da mesma lista uma única vez.

Habilidade — Pré-Requisito

Listas

Vocação - Raça - Herança - Carreira

Básico (Custo)
Descrição dos benefícios de ter a habilidade em seu nível básico.

Avançado (Custo)
Descrição dos benefícios de ter a habilidade em seu nível avançado.

Sub-grupos
Sub-grupos desta habilidade um dos quais devem ser escolhidos quando a habilidade comprada consta na lista como "Qualquer" ou "Único".

Acrobacia — -

Listas

Pequenino, bárbaro, guerreiro, ladino, monge e patrulheiro.

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de atividades acrobáticas (evitar queda, andar na corda bamba, atravessar um espaço ocupado...).

Avançado (30 pontos)
Você recebe 1 Ponto adicional em Esquiva. Seus resultados 11 ou 12 em rolagens de Esquiva são sucessos críticos. Quando uma criatura se move adjacente a você, você pode pagar 1 ponto heróico e usar sua reação para imediatamente se mover sem sofrer reações de ataque.

Afinidade Mágica Elemental — Mente 4+

Listas

Draconiano e infernal

Básico (20 pontos)
Você possui afinidade com um determinado tipo de elemento e causa 1 ponto de dano bruto adicional quando conjura magias relacionadas ao elemento especificado.

Avançado (40 pontos)
O dano bruto adicional causado aumenta para 3 pontos de dano.

Sub-grupos
Cada elemento está relacionado a uma palavra arcana: *acida* (Ácido), *glacios* (Gelo), *ignis* (Fogo), *fulgur* (Raio), *noxia* (Veneno).

Alerta -

Listas

Gnomos das Profundezas, pequenino, bárbaro, guerreiro, ladino, monge, paladino, patrulheiro, clérigo (Krimmena e Meriak)

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens para descobrir coisas escondidas, encontrar pistas, notar detalhes de um ambientes e tentar escutar sons específicos.

Avançado (30 pontos)
Você recebe +4 na Iniciativa. Você recebe 1D em rolagens para perceber armadilhas e ameaças naturais. Adicionalmente, você recebe um bônus igual a metade do seu nível em rolagens para resistir e anular condições de Cego e Surdo.

Ameaça Invisível Agilidade 4+

Listas

Ladino

Básico (20 pontos)
Quando você está escondido e faz um ataque, caso acerte e o alvo chegue a 0 pontos de vida, você pode fazer uma rolagem de Agilidade para permanecer escondido.

Avançado (40 pontos)
Caso você erre o ataque, ou caso a vítima não chegue a 0 pontos de vida, você pode gastar 1 ponto heróico para permanecer escondido. Testes para permanecer escondido usando esta habilidade recebem 1D. Quando você ataca enquanto está escondido e acerta, pode gastar 1 ponto heróico para obter um sucesso crítico nesse ataque.

Artes Marciais -

Listas

Monge

Básico (20 pontos)
Quando faz ataques desarmados, você pode rolar Agilidade em vez de Força. Seus ataques desarmados causam um dano base igual a metade do seu nível (arredondado para cima).

Avançado (40 pontos)
Seus ataques desarmados causam um dano base igual ao seu nível. Quando você faz um ataque desarmado e acerta o alvo, você pode escolher deixar o alvo pasmo (ou deixá-lo atordoado, pagando 1 ponto heróico) (Vigor anula), em vez de aplicar dano.

Asas -

Listas

Celestial, draconiano e infernal

Básico (20 pontos)
Você desenvolveu asas provindas de algum tipo de poder. Você pode escolher voar, em vez de mover-se em solo firme, usando seu movimento, mas deve concluir o movimento em solo firme. Seu Deslocamento vocando é o mesmo que quando caminha.

Avançado (40 pontos)
Você pode flutuar a meio metro acima do chão ilimitadamente. Quando escolhe mover-se voando, você pode mover-se o dobro do seu Deslocamento.

Atirador -

Listas

Patrulheiro

Básico (20 pontos)
Você pode gastar seu movimento para não sofrer reações de ataque quando fizer ataques à distância nesse turno.

Avançado (40 pontos)
Você pode gastar sua ação rápida para não sofrer reações de ataque quando fizer ataques à distância nesse turno. Você pode gastar seu movimento para receber 1D nos seus ataques à distância nesse turno. Caso você não se mova no mesmo turno em que atacar, você pode gastar 1 ponto heróico, quando acertar um ataque à distância para que ele se torne um acerto crítico.

Atirador em Movimento -

Listas

Patrulheiro

Básico (20 pontos)
Quando gastar seu movimento para mirar, você ainda pode mover-se metade de seu Deslocamento.

Avançado (40 pontos)
Você pode mirar usando sua ação rápida, em vez de seu movimento.

Atletismo -

Listas

Meio-orc, pequenino, bárbaro, druida, guardião, guerreiro, ladino, monge, paladino, patrulheiro, clérigo (Garlock e Iperon).

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de atividades atléticas (Saltar, nadar, escalar...).

Avançado (30 pontos)
Você recebe 1 ponto adicional no atributo Bloqueio. Resultados naturais 11 ou 12 em suas rolagens de Bloqueio são sucessos críticos. Você pode gastar 1 ponto heróico para considerar um sucesso crítico em uma rolagem de qualquer atividade atlética fora do combate.

Baluarte Vigor 4+

Listas

Anão das montanhas, guardião, guerreiro, paladino, clérigo (Hipóferus, Kovar, Lohanost, Rhyfel, Pálim, Garganór e Válor).

Básico (10 pontos)
Enquanto você estiver vestindo armadura, sua penalidade por usar armadura é reduzida em 1 ponto.

Avançado (30 pontos)
Você pode usar sua ação rápida e gastar 1 ponto heróico para dobrar a Proteção de sua armadura até que você sofra dano.

Bastião de Esperança -

Listas

Terras Centrais

Básico (10 pontos)
Para cada aliado inconsciente em batalha, você recebe +1 nas rolagens de defesa. Você ignora 1 ponto de dano de queda, armadilhas e doenças.

Avançado (30 pontos)
O bônus por aliado caído é aplicado também as rolagens para anular condições. O dano ignorado aumenta para 2 pontos. Adicionalmente, você fica imune a condição Exausto.

Canção do Viajante -

Listas

Bardo

Básico (10 pontos)
Você entoa canções que tranquilizam, entretém e relaxam as mentes de seus aliados. Seus aliados recuperam 1 ponto de vida adicional quando descansam.

Avançado (30 pontos)
Seus aliados recuperam 2 pontos de vida e 1 ponto de magia adicionais, quando descansam.

Carisma -

Listas

Anão das terras baixas, elfo das profundezas, gnomo da floresta, gnomo das rochas, meio-elfo, celestial, draconiano, infernal, bardo, bruxo, clérigo, druida, guerreiro, ladino, mago, monge e paladino.

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de interação social (diplomacia, blefar, intimidar...).

Avançado (30 pontos)
Você pode gastar 1 ponto heróico para conceder +1 em todas as rolagens de aliados que possam ouvi-lo ou -1 em todas as rolagens de inimigos que possam ouvi-lo (não anula). Esse efeito dura até o fim da cena.

Carregador -

Listas

Anão das montanhas, anão das terras baixas, meio-orc, bárbaro, guardião e guerreiro.

Básico (10 pontos)
Sua Sobrecarga e sua Carga Máxima aumentam em 1 ponto.

Avançado (30 pontos)
Sua Sobrecarga e sua Carga Máxima aumentam em 3 pontos, em vez de 1.

Cauda -

Listas

Infernal

Básico (20 pontos)
Você aprendeu a usar sua cauda como arma. Sua cauda é considerada uma arma natural, cujo o ataque usa a Força e causa dano de Concussão +Nível.

Avançado (40 pontos)
Quando você ataca com a sua cauda, você pode escolher agarrar o alvo em vez de causar dano. Quando o faz, você recebe 1D para essa rolagem de ataque. Você pode pagar 1 ponto heróico para tornar um ataque bem sucedido com cauda em um acerto crítico.

Combater às Cegas -

Listas

Monge e patrulheiro

Básico (10 pontos)
Mesmo que não possa enxergar, seus outros sentidos funcionam como se fossem seus olhos. Suas rolagens para localizar alvos que não possa ver recebem 1D.

Avançado (30 pontos)
Você não é considerado indefeso quando é atacado por criaturas que não possa ver. Gastando 1 ponto heróico, você sabe a localização de todos as criaturas do combate que não estejam escondidas.

Combater sem Armadura -

Listas

Bárbaro e monge

Básico (10 pontos)
Quando você não estiver usando nenhuma armadura (escudos são permitidos), você recebe +1 em Esquiva e Bloqueio.

Avançado (30 pontos)
Quando você não estiver usando nenhuma armadura (escudos são permitidos), você recebe Proteção igual a metade do seu Vigor.

Companheiro Animal -

Listas

Druida e patrulheiro

Básico (20 pontos)
Você adestra uma criatura que tenha o traço Companheiro Animal, cujo Desafio seja igual ou menor ao seu nível. Você pode usar sua ação rápida para ordená-lo a usar sua Ação de Companheiro.

Avançado (40 pontos)
Seu companheiro fica mais forte e recebe 1D em Força, Vigor ou Agilidade, à sua escolha. Você pode ordená-lo a usar sua Ação de Companheiro, usando sua ação livre, em vez de sua ação rápida.

Conhecimento -

Listas

Anão das montanhas, anão das terras baixas, alto elfo, elfo cinzento, elfo solar, elfo da floresta, gnomo da floresta, gnomo das profundezas, gnomo das rochas, meio-elfo, draconiano, entrópico, bárbaro, bardo, bruxo, clérigo, druida, mago, monge, paladino, patrulheiro.

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D nas rolagens de Mente relacionadas à área em questão.

Avançado (30 pontos)
Você pode gastar 1 ponto heróico para criar um "fato", para resolver um caso ou para diminuir o grau de dificuldade de um teste de Mente relacionado à área em questão.

Sub-grupos
Arcano, História, Religião, Natureza, Guerra, Ocultismo.

Contragolpe -

Listas

Bárbaro, guardião, guerreiro e monge

Básico (20 pontos)
Quando uma criatura erra um ataque contra você, você pode usar sua reação para imediatamente fazer um ataque contra ela.

Avançado (40 pontos)
Quando uma criatura faz um ataque contra você (independente de errar ou acertar), você pode usar sua reação para imediatamente fazer um ataque contra ela.

Corredor -

Listas
Bárbaro e monge

Básico (10 pontos)
Seu Deslocamento aumenta em 3m.

Avançado (30 pontos)
Seu Deslocamento aumenta em 5m (em vez de 3m). Adicionalmente, você recebe um bônus igual a metade do seu nível em rolagens para resistir e anular condições de Lento e Imobilizado.

Defletir Projéteis — Agilidade 4+

Listas
Monge

Básico (20 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de Esquiva contra ataques a distância por meio de disparo de projéteis. Você pode apanhar os projéteis de ataques à distância do quais você esquivou com sucesso com uma das mãos, se ela estiver vazia.

Avançado (40 pontos)
Quando você aparar um projétil com a mão vazia, você pode usar sua reação para realizar imediatamente um ataque arremessando o projétil. O ataque usa uma rolagem de Agilidade, possui o mesmo dano básico do ataque bloqueado, alcance igual 5m x Força e recebe os benefícios de uma arma de arremesso.

Desengajar -

Listas
Ladino e monge

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de Esquiva contra reações de ataque, quando se move.

Avançado (30 pontos)
Você pode gastar sua ação para se mover sem sofrer reações de ataque.

Empunhadura Dupla -

Listas
Guerreiro e patrulheiro

Básico (20 pontos)
Quando você ataca com duas armas, a penalidade nos ataques é de -2 (-1 para armas leves), em vez de -4.

Avançado (40 pontos)
Quando você ataca com duas armas, você não sofre penalidades nos ataques.

Energia Mágica Ampliada -

Listas
Celestial, draconiano e entrópico

Básico (20 pontos)
Seus pontos de magia aumentam em 2.

Avançado (40 pontos)
Seus pontos de magia aumentam em 5 em vez de 2.

Escola Arcana -

Listas
Mago

Básico (20 pontos)
Escolha uma habilidade Palavra Arcana que você tenha aprendido. Você recebe um bônus em rolagens de Conjuração igual a metade do seu nível, para magias que sejam compostas por essa palavra.

Avançado (40 pontos)
Resultados naturais 11 ou 12 em rolagens de Conjuração relacionadas a palavra arcana escolhida são considerados acertos críticos. Adicionalmente, magias compostas por essa palavra arcana, que causem dano, causarão 1 ponto de dano bruto adicional.

Escolhido da Divindade — Primeiro Aspecto

Listas
Clérigo

Básico (20 pontos)
Você pode usar a Forma Divina dos Aspectos da sua divindade, que você tem acesso.

Avançado (40 pontos)
Você pode usar a Ira Divina dos Aspectos da sua divindade, que você tem acesso.

Especialista -

Listas
Gnomo da floresta, gnomo das rochas, bardo e ladino.

Básico (20 pontos)
Escolha uma habilidade que lhe conceda 1D em alguma ação ou tarefa fora de combate. Sempre que esse dado de melhoria for aplicado a uma rolagem, aplique 2D, em vez de 1D.

Avançado (40 pontos)
Sempre que esse dado de melhoria for aplicado a uma rolagem, aplique 3D, em vez de 1D.

Espírito Guardião -

Listas

Bárbaro e druida

Básico (10 pontos)
Gastando 1 ponto de magia, você recebe, por uma rodada, um benefício garantido pelo espírito guardião em questão.

Avançado (30 pontos)
Gastando 2 pontos de magia (em vez de um ponto de magia), o benefício dura uma cena.

Sub-grupos
Falcão (1D em rolagens de Percepção), Urso (3 pontos de sobrevida), Tartaruga (Proteção igual a metade do seu nível, contra corte, perfuração e concussão), Carneiro (Seus ataques bem sucedidos empurram o alvo 2m), Leão (1D em ataques corpo a corpo), Cavalo (Bônus de Deslocamento igual a sua Força), Serpente (1D em ações furtivas), Lobo (+2 no dano bruto se estiver adjacente a um aliado), Búfalo (Seus ataques bem sucedidos derrubam o alvo), Carpa (1D em Conjuração), Macaco (1D em ataques à distância) e Cervo (1D em interações sociais).

Espírito Inovador -

Listas

Jardins de Inverno

Básico (10 pontos)
Você pode gastar uma cena e fazer ajustes em um de seus equipamentos, modificando de forma que ele lhe conceda +1 nas rolagens de uso pro qual ele foi feito. No entanto, um resultado 6 ou menor na soma dos dois maiores dados de uma rolagem durante o uso, danifica o equipamento, causando 3 pontos de dano a sua Dureza.

Avançado (30 pontos)
O equipamento lhe concede +2 nas rolagens de uso pro qual ele foi feito. Uma rolagem 4 ou menos na soma dos dois maiores dados, causa 2 pontos de dano em sua Dureza.

Estudos Místicos — Mente 4+

Listas

Bruxo

Básico (20 pontos)
Seus pontos de magia aumentam em 1 ponto para cada habilidade de Conhecimento que você possua em nível básico, e em 2 pontos para cada uma em nível avançado.

Avançado (40 pontos)
Seu atributo de Conjuração aumenta em 1 ponto para cada habilidade de Conhecimento que você possua em nível avançado.

Etiqueta -

Listas

Leão Dourado, cortesão, samurai

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens contra ser intimidado, ridicularizado, ofendido ou provocado.

Avançado (30 pontos)
Se um personagem falhar em tentar te intimidar, ridicularizar, ofender ou provocar, você pode fazer imediatamente uma rolagem de Mente para fazer o mesmo de volta contra ele, com 1D adicional para essa rolagem.

Exímio Atirador — Percepção 4+

Listas

Patrulheiro

Básico (20 pontos)
Se você não se mover no turno em que mirar, seu bônus no ataque por mirar aumenta para 2 pontos.

Avançado (40 pontos)
Se você não se mover no turno em que mirar, seu bônus no ataque por mirar aumenta para 3 pontos.

Explorador -

Listas

Anão das montanhas, elfo da floresta, elfo das profundezas, gnomo da floresta, gnomo das profundezas, druida, patrulheiro, clérigo (Than, Kronox, Uru-haau, Neidar e Ruff)

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em ações relacionadas ao terreno em questão, enquanto estiver fora de combate.

Avançado (30 pontos)
Você recebe 1D em todas as rolagens em combate, enquanto estiver lutando no terreno em questão.

Sub-grupos
Planícies, pântanos, colinas, florestas, aquáticos, glaciais, montanhas, desertos, cidades e subterrâneos.

Familiar -

Listas

Celestial, draconiano, infernal, bruxo e mago

Básico (20 pontos)
Você tem uma criatura como aliado, que pode se comunicar magicamente com você. A criatura deve ter o traço Familiar e Desafio igual ou menor ao seu nível. Você recebe o benefício garantido pelo traço Familiar do seu familiar escolhido. Você também pode usar sua ação para ordenar o familiar a atacar ou o seu movimento para ordená-lo a se deslocar.

Avançado (40 pontos)
Independente da criatura escolhida como seu familiar, ela agora possui Mente 3, caso o atributo de Mente da versão original da criatura seja menor. Você pode conjurar magias usando a posição do seu familiar como posição do conjurador, em vez da sua própria.

Ferocidade Primitiva -

Listas

Terras de Beoven

Básico (10 pontos)
Você recebe 1 ponto de Proteção contra frio. Adicionalmente, se você se deslocar 4m ou mais em linha reta na direção de uma criatura e realizar um ataque corpo a corpo contra ela logo após se deslocar, seu ataque recebe uma penalidade de -2 e um bônus de dano igual ao seu nível.

Avançado (30 pontos)
Você recebe 2 ponto de Proteção contra frio, em vez de 1. O ataque recebe uma penalidade de -1, em ves de -2.

Firmeza Física -

Listas

Anão das montanhas e anão das terras baixas

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens para evitar ser derrubado ou movido involuntariamente. Seus pontos de vida aumentam em 1 ponto.

Avançado (30 pontos)
Quando uma criatura adjacente tentar derrubá-lo ou movê-lo, você pode gastar 1 ponto heróico para evitar automaticamente e usar sua reação para realizar um ataque contra ele. Seus pontos de vida aumentam em 3 pontos (em vez de 1). Adicionalmente, você recebe um bônus igual a metade do seu nível em rolagens para resistir e anular condições de Agarrado, Enfraquecido, Exausto e Paralisado.

Força Repentina -

Listas

Dunas do Norte

Básico (10 pontos)
Quando corre risco de vida, você adquire força e resistência enormes. Sempre que chegar a uma quantidade de pontos de vida igual ao seu nível, você recebe 1D nas rolagens de Força ou Agilidade até o fim da cena e 2 pontos de sobrevida.

Avançado (30 pontos)
Você recebe 2D nas rolagens de Força ou Agilidade, em vez de 1D e recebe 4 pontos de sobrevida, em vez de 2.

Forma Animal -

Listas

Druida

Básico (20 pontos)
Você pode usar sua ação rápida e gastar 1 ponto de magia para se transformar em uma criatura do tipo Fera cujo Desafio seja igual a seu Nível x2. A transformação dura uma cena e altera todas as suas características exceto sua Mente e seus pontos de magia. A nova forma recebe, adicionalmente, 1D em Força ou Agilidade. Todo o dano sofrido na forma animal permanece quando você retorna a sua forma original.

Avançado (40 pontos)
Quando você se transforma usando essa habilidade, você recebe um dos seguintes benefícios:
- 1D em Percepção;
- +3m de Deslocamento;
- Proteção 2 contra Corte, Perfuração e Concussão;
- Bônus de ataque +2.

Garras -

Listas

Infernal

Básico (20 pontos)
Você desenvolveu garras que podem ser usadas como armas. Suas garras são consideradas uma arma natural, cujo o ataque usa a Força ou Agilidade e causam dano de Concussão +Nível.

Avançado (40 pontos)
Quando você ataca com suas garras e acerta, você pode gastar 1 ponto heróico para causar dano contínuo de sangramento ou tornar o ataque um acerto crítico.

Fúria -

Listas

Bárbaro

Básico (20 pontos)
Você pode escolher entrar em fúria durante seu turno, gastando 1 ponto heróico. Enquanto estiver em fúria, você recebe 1D em Força, Sobrevida e Proteção contra Corte, Perfuração e Concussão igual a metade do seu nível (Arredondado para cima), mas perde 1D em todas as suas rolagens de Mente. A fúria dura uma quantidade de rodadas igual ao seu Vigor. Quando a Fúria acaba, você fica exausto até o fim da cena (Não anula).

Avançado (40 pontos)
A fúria te dá Sobrevida e Proteção contra Corte, Perfuração e Concussão igual ao seu nível. A fúria dura agora até o fim da cena. Quando ela acaba, você não fica exausto. Enquanto estiver em fúria, você pode gastar um ponto heróico quando fizer um ataque corpo a corpo, para trocar os resultados de um dos dados por um 6.

Furtividade -

Listas

Elfo da floresta, elfo das profundezas, gnomo das profundezas, pequenino, infernal, ladino, monge, patrulheiro, clérigo (Krimmena, Meriak, Illain e Mizra)

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em ações furtivas (esconder-se, andar em silêncio, punga...). Você pode mover-se o seu deslocamento normalmente enquanto tenta fazer silêncio.

Avançado (30 pontos)
Mesmo que você use sua ação para correr, ainda pode caminhar em silêncio. Você também pode usar sua ação de movimento para realizar uma finta (Agilidade oposta a Percepção) contra um alvo adjacente deixando-o indefeso até o começo do turno dele.

Golpear com Escudo -

Listas

Guardião, guerreiro e paladino

Básico (20 pontos)
Você pode gastar seu movimento para realizar um ataque com escudo (rolagem de Força, dano igual a Concussão +0).

Avançado (40 pontos)
Se você atacar com escudo e causar pelo menos 2 pontos de dano ou mais, o alvo fica pasmo (Vigor anula). A dificuldade na rolagem de Vigor é igual a 10 + o dano final causado com o escudo.

Golpe Cegante Percepção 4+

Listas

Ladino

Básico (20 pontos)
Quando você faz um ataque corpo a corpo e acerta, você pode gastar 1 ponto heróico para deixar o alvo cego pelo resto da cena (Percepção anula).

Avançado (40 pontos)
O alvo fica cego até que receba cuidados médicos.

Golpe Crítico Brutal Força 4+

Listas

Bárbaro

Básico (20 pontos)
Quando você acerta um golpe crítico com uma arma corpo a corpo, você pode gastar 1 ponto heróico para causar pontos de dano final adicionais igual a metade da sua Força.

Avançado (40 pontos)
Quando você acerta um golpe crítico com uma arma corpo a corpo, você pode gastar 1 ponto heróico para causar pontos de dano final adicionais igual a sua Força.

Golpe de Sorte -

Listas

Gnomo da floresta e ladino

Básico (20 pontos)
Uma vez por cena, você pode escolher ser bem sucedido em um ataque, superando a defesa do alvo por 2 pontos de diferença.

Avançado (40 pontos)
Quando ataca, você pode gastar 1 ponto heróico para que seu resultado neste ataque seja um 12 natural (um acerto crítico).

Guerra Santa -

Listas

Clérigo e paladino

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de conhecimento e investigação relacionadas a servos de religiões rivais a sua.

Avançado (30 pontos)
Você recebe 1D em suas rolagens de ataque e defesa contra servos de religiões opostas a sua. Quando você usar algum poder divino, você pode gastar 1 ponto heróico para que servos de religiões rivais que possam vê-lo ajoelhem-se, ficando pasmos (Mente anula) até o fim da cena e indefesos até o começo do turno deles.

Grito de Guerra — Mente 4+

Listas
Orc, bárbaro, paladino, clérigo (Garlock, Vargoth e Grumbar)

Básico (20 pontos)
Usando sua ação rápida, você pode dar um grito que concede 1D nas rolagens de ataque a todos os aliados que possam ouvi-lo, pelo resto da cena ou até que você chegue a 0 pontos de vida.

Avançado (40 pontos)
Quando você usa seu grito de guerra, todos os inimigos que puderem ouvi-lo, devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta ao seu Vigor para não ficarem abalados até o fim da cena (Mente Difícil anula) ou até que você chegue a 0 pontos de vida. Essa habilidade não funciona contra inimigos que tenham mais pontos heróicos que você, nem contra inimigos surdos.

Guerreiro da Fé — Primeiro Aspecto

Listas
Clérigo

Básico (20 pontos)
Você pode usar a Aura Divina dos Aspectos da sua divindade, que você tem acesso.

Avançado (40 pontos)
Você pode usar a Servo Divino dos Aspectos da sua divindade, que você tem acesso.

Guerreiro Incauto — -

Listas
Meio-orc, orc e bárbaro

Básico (10 pontos)
Você pode escolher ficar indefeso até o começo do seu próximo turno, para receber 1D em suas rolagens de ataque corpo à corpo pela duração da condição.

Avançado (30 pontos)
Seus ataques causam 2 pontos de dano adicionais, enquanto estiver indefeso dessa forma.

Implemento Arcano Superior — Carisma

Listas
Mago

Básico (10 pontos)
Você pode usar como foco um objeto de valor emocional (exceto armas), no lugar do foco padrão. Você pode encantá-lo com propriedades de outros focos.

Avançado (30 pontos)
Seu foco pode ser uma arma ou qualquer outro item que você possa empunhar.

Guia Divino — Primeiro Aspecto

Listas
Clérigo

Básico (10 pontos)
Quando você gasta 1 ponto heróico para re-rolar uma rolagem que você fez, você recebe 1D nessa nova rolagem.

Avançado (30 pontos)
Quando você gasta 1 ponto heróico para re-rolar uma rolagem que você fez, você recebe também +2 nesta rolagem. Adicionalmente, sempre que gastar pontos heróicos, role um dado para cada um. Em um resultado 6, você recupera o ponto heróico gasto.

Idioma Adicional — -

Listas
Humano, meio-elfo, celestial, draconiano, entrópico, infernal, bardo e ladino.

Básico (5 pontos)
Você é capaz de falar, ler e escrever o idioma escolhido.

Avançado (-)

Sub-grupos
Primordial, celestial, abissal, infernal, altarano, goblinóide, orc, anão, gigante, élfico, dracônico, gnomo, otherano, aisengardiano, eddano, aglaope rúnico, sarunniano, sameriano, mistanni e o código dos ladrões.

Implacável — -

Listas
Durathor

Básico (10 pontos)
Seu limite de carga aumenta em 2 pontos. Adicionalmente, quando você realiza um ataque corpo a corpo e acerta, você empurra o alvo uma quantidade de metros igual ao dano escalonado causado. Um alvo empurrado mais de 4m dessa forma ficará caído. Você recebe +1 em rolagens para evitar ser movido, puxado, empurrado ou derrubado.

Avançado (30 pontos)
Seu limite de carga aumenta em 4 pontos, em vez de 2. Um alvo empurrado mais de 2m dessa forma ficará caído. Você recebe +2 em rolagens para evitar ser movido, puxado, empurrado ou derrubado, em vez de +1.

Ímpeto — Vigor 4+

Listas
Meio-orc, bárbaro, guardião, guerreiro e paladino

Básico (20 pontos)
Quando você fica com 0 pontos de vida, você pode usar sua reação para recuperar pontos de vida igual a metade do seu nível e continuar de pé. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia.

Avançado (40 pontos)
Você pode usar essa habilidade uma vez por cena. Você recupera pontos de vida igual ao seu nível.

Impulso de Combate — -

Listas
Guerreiro

Básico (20 pontos)
Quando você ataca com uma arma corpo à corpo, você pode gastar 1 ponto heróico para fazer uma quantidade de ataques adicionais igual a metade dos pontos heróicos gastos desde seu último descanso (arredondado para cima).

Avançado (40 pontos)
Quando você usa essa habilidade, seus ataques extras recebem um bônus no dano base igual a quantidade de criaturas abatidas por você neste turno. Quando você usa seu movimento para se deslocar, você pode dividir seu Deslocamento entre os ataques.

Inspirar — -

Listas
Bardo

Básico (20 pontos)
Você pode usar sua ação para realizar uma performance (cantar, recitar um poema, tocar uma música) e inspirar seus aliados. Cada aliado que puder ouví-lo recebe 1D para uma rolagem realizada no próximo turno deles.

Avançado (40 pontos)
Seus aliados recebem 2D (em vez de 1D), que podem ser gastos numa mesma rolagem ou em rolagens diferentes, a escolha do alvo.

Juramento — -

Listas
Paladino

Básico (20 pontos)
Escolha um juramento quando comprar esta habilidade. Ao cumprir com um dever do seu Juramento escolhido, você recebe 1 Ponto de Juramento e recebe favores de acordo com os pontos acumulados. Esses pontos diminuem em 1 quando você descansa.

Avançado (40 pontos)
Enquanto você tiver 3 Pontos de Juramento ou mais, você emana uma aura com raio igual a quantidade de Pontos de Juramento. Aliados dentro da aura recebem 1D em rolagens de defesa. Enquanto você tiver 5 Pontos de Juramento ou mais, aliados dentro da aura recebem também 1D em rolagens de ataque. Enquanto você emanar essa aura, você e aliados dentro dela ficam imunes a condição de Abalado.

Juramento da Devoção

Deveres
- Proteja os Indefesos: Sofrer dano de um ataque inimigo enquanto estiver adjacente a um aliado.
- Salve da Morte: Curar um aliado morrendo.
- Vida de Devoção: Conceder uma condição benéfica a um aliado.

Favores
1 Ponto: Você recebe 1D em rolagens de cuidados médicos.

2 Pontos: Você recupera pontos de vida igual ao seu Nível quando cura um aliado.

3 Pontos: Você recebe um bônus em Conjuração igual a metade do seu Nível.

4 Pontos: Você recebe sobrevida igual o seu Nível sempre que gastar um ponto heróico para re-rolar uma defesa.

5 Pontos: Você recebe regeneração sempre que chega a 1 ponto de vida.

Juramento da Justiça

Deveres
- Lute com Honra: Eliminar um inimigo enquanto não tiver nenhum aliado adjacente a ele.
- Pague com a Mesma Moeda: Acertar um golpe em um inimigo usando sua reação.
- Punho da Justiça: Acertar um golpe crítico em um inimigo que tiver ferido um aliado no mesmo combate.

Favores
1 Ponto: Você recebe 1D em rolagens para notar mentiras.
2 Pontos: Você recupera pontos de vida igual ao seu Nível quando elimina um inimigo.

3 Pontos: Você recebe um bônus igual a metade do seu Nível nos seus ataques enquanto estiver com metade dos pontos de vida ou menos.

4 Pontos: Você recebe sobrevida igual aos seus pontos de Juramento sempre que gastar um ponto heróico para re-rolar uma defesa.

5 Pontos: Enquanto estiver com metade dos pontos de vida ou menos, todo o seu dano causado será considerado dano final.

Juramento da Vingança

Deveres
- Elimine os Inimigos: Causar dano a um inimigo deixando-o com 0 pontos de vida.
- Sem Piedade: Acertar um golpe crítico em um inimigo.
- Assista-os Perecer: Causar dano contínuo a um inimigo.

Favores
1 Ponto: Você recebe 1D em rolagens de Percepção para rastrear inimigos.
2 Pontos: Você recupera pontos de vida igual ao seu Nível quando elimina um inimigo.

3 Pontos: Você recebe um bônus igual a metade do seu nível nos seus ataques concedidos por manobras.

4 Pontos: Você recebe sobrevida igual o seu Nível sempre que gastar um ponto heróico para re-rolar um ataque.

5 Pontos: Quando um inimigo sofre dano de um de seus ataques com arma, ele também sofre dano contínuo de sangramento.

Lábia Natural -

Listas
Faen Leste

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de interação social. Adicionalmente, você pode reduzir quantidade de dias necessários para encontrar itens mágicos a venda em um quarto.

Avançado (30 pontos)
Você pode re-rolar todos os dados com resultado 1 e 2 em rolagens de interação social, até obter um resultado maior. Você reduz um terço, em vez de um quarto dos dias.

Letalidade Agilidade 4+

Listas
Ladino

Básico (20 pontos)
Seus ataques bem sucedidos com armas de Artilharia, Lâminas Pequenas ou Leves a alvos indefesos ou surpresos, causam dano final adicional igual à metade do seu nível (arredondado para cima).

Avançado (40 pontos)
Seus ataques bem sucedidos com armas de Artilharia, Lâminas Pequenas ou Leves a alvos indefesos ou supresos, causam dano final adicional igual ao seu nível.

Lidar com Animais -

Listas
Gnomo da floresta, bardo, druida e patrulheiro

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens para lidar com criaturas do tipo Fera (cativar, afugentar, adestrar, rastrear...). Você pode adestrar uma criatura do tipo Fera com o traço Montaria e Desafio igual ao seu nível.

Avançado (30 pontos)
Você pode gastar 1 ponto heróico para se comunicar com uma criatura do tipo fera através de pequenos gestos e sons. Você pode adestrar montarias que não sejam do tipo Fera.

Lidar com Armadilhas -

Listas

Gnomo das rochas e ladino

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens para lidar com armadilhas (notar, desarmar, escapar...) e leva apenas 10 minutos para prepará-la.

Avançado (30 pontos)
Você leva apenas 1 minuto para preparar uma armadilha. Você gasta um terço a menos do valor da armadilha.

Linguista Arcano -

Listas

Bruxo e mago

Básico (10 pontos)
Você consegue ler em qualquer idioma.

Avançado (30 pontos)
Você consegue identificar runas arcanas e palavras arcanas que não conheça, sem nenhuma rolagem.

Magia Sem Gestos -

Listas

Bruxo

Básico (10 pontos)
Você pode conjurar magias de círculo intermediário ou maior, sem a necessidade de componentes gestuais. Uma magia conjurada sem gestos custa 1 ponto de magia adicional, para ser conjurada.

Avançado (30 pontos)
Você pode conjurar uma magia sem gestos, sem pagar 1 ponto de magia adicional.

Magia Sem Materiais -

Listas

Bruxo

Básico (10 pontos)
Você pode conjurar magias de círculo maior, sem a necessidade de bolsa de componentes ou de um foco. Uma magia conjurada sem os componentes materiais custa 1 ponto de magia adicional, para ser conjurada.

Avançado (30 pontos)
Você pode conjurar uma magia sem componentes materiais comuns, sem pagar 1 ponto de magia adicional.

Magia Silenciosa -

Listas

Bruxo

Básico (10 pontos)
Você pode conjurar magias, sem a necessidade de componentes verbais. Uma magia conjurada sem os componentes verbais custa 1 ponto de magia adicional, para ser conjurada.

Avançado (30 pontos)
Você pode conjurar uma magia sem componentes verbais, sem pagar 1 ponto de magia adicional.

Magia Unilateral -

Listas

Clérigo e druida

Básico (20 pontos)
Quando você conjura uma magia de área, você pode escolher uma quantidade de aliados dentro da área igual ao seu nível. Os aliados escolhidos não serão afetados pela magia.

Avançado (40 pontos)
Quando você conjura uma magia de área, ela não afeta nenhum aliado dentro da área.

Marca da Mácula -

Listas

Casa Norn

Básico (10 pontos)
Você é imune a doenças e envenenamento. Você também recebe proteção contra dano necrótico e de veneno igual à metade do seu nível. A fama do seu povo de "mortos andantes" lhe concede 1D em rolagens de intimidação. Adicionalmente, inimigos que impuserem a você qualquer condição negativa, sofrerão dano contínuo necrótico até o fim da cena (Vigor anula).

Avançado (30 pontos)
O dano necrótico contínuo dura até que uma magia o cancele.

Melhorar Atributo -

Listas

Draconiano, infernal e todas as vocações.

Básico (40 pontos)
Você recebe 1D em um Atributo.

Sub-grupos:
Força, Agilidade, Vigor, Mente e Percepção.

Medicina -

Listas

Bárbaro, bardo, clérigo, druida, guardião, guerreiro, mago, monge, paladino e patrulheiro.

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens para prestar cuidados médicos, diagnosticar ou realizar tratamento intensivo para outros personagens. Você pode gastar 1 ponto heróico para criar 1 frasco de remédio por nível, durante seu descanso.

Avançado (30 pontos)
Suas rolagens bem sucedidas para prestar cuidados médicos e seus remédios curam 2 pontos de vida, em vez de 1.

Morte Antes da Desonra -

Listas

Sei Yang

Básico (10 pontos)
Sempre que um combate se inicia, você pode apostar sua vida nele. Se o fizer, você receberá 3 pontos de dano final adicional de qualquer ataque ou magia, mas seus ataques e magias causarão 2 pontos de dano final adicionais.

Avançado (30 pontos)
O dano final recebido é igual a 2 (em vez de 3). O dano final causado é igual a 3 (em vez de 2).

Mercado Negro Mente 4+

Listas

Elfo das profundezas, gnomo das profundezas, infernal, bardo, bruxo e ladino.

Básico (20 pontos)
Você pode realizar uma rolagem para obter informações sobre mercados proibidos da cidade. Sendo bem sucedido, você sabe onde adquirir itens comuns pagando um terço a menos do valor de venda. Sempre que você gastar seus dias de inatividade procurando por itens mágicos em uma cidade, subtraia seu nível da quantidade de dias necessários para encontrar.

Avançado (40 pontos)
Você consegue comprar itens comuns por metade do preço (em vez de um terço a menos). Sempre que você gastar seus dias de inatividade procurando por itens mágicos em uma cidade, subtraia o dobro do seu nível da quantidade de dias necessários para encontrar.

Mestre do Conhecimento -

Listas

Bardo

Básico (20 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de conhecimento.

Avançado (40 pontos)
Você recebe 2D em rolagens de conhecimento (em vez de 1D).

Montar Criatura -

Listas

Gnomo da floresta, bárbaro, bardo, druida, guardião, guerreiro, paladino e patrulheiro.

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens para montar uma criatura ou para se manter montado. Você pode atacar enquanto estiver montado. Você pode usar sua ação rápida para comandar sua montaria a realizar uma Ação de Montaria.

Avançado (30 pontos)
Você pode comandar sua montaria a usar sua Ação de Montaria usando uma ação livre em vez de sua ação rápida.

Movimento Astuto -

Listas

Gnomo das profundezas e ladino

Básico (10 pontos)
Enquanto você estiver escondido, você pode mover metade do seu Deslocamento e ainda continuar escondido sem ter que realizar uma nova rolagem. Você deve estar sob cobertura ao fim desse movimento.

Avançado (30 pontos)
Quando usa essa habilidade, você pode mover todo o seu Deslocamento em vez de apenas metade.

Operar Mecanismos -

Listas

Faen Oeste

Básico (10 pontos)
Quando você usa um equipamento mecânico, ele não possui chance de mau funcionamento. Adicionalmente, você recebe +1 em rolagens para ativar itens arcanomecânicos.

Avançado (30 pontos)
Você recebe +2 em rolagens para ativar itens arcanomecânicos.

Movimento de Natação -

Listas

Clérigo (Neidar)

Básico (10 pontos)
Usando seu movimento, você pode se deslocar em águas calmas, com a mesma habilidade que se desloca em solo, sem a necessidade de nenhuma rolagem para se deslocar.

Avançado (30 pontos)
Quando você se desloca em ambientes aquáticos, você não fica lento. Adicionalmente, você não precisa realizar rolagens quando se desloca em águas agitadas.

Ofícios -

Listas

Anão das montanhas, anão das terras baixas, gnomos das rochas, humano, meio-elfo, pequenino, bardo, monge, clérigo (Aeon, Kovar, Pálim, Eurecca, Seníah e Ruff)

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens para identificar objetos (origem, propósito, material...). Você recebe uma quantidade diária adicional de Pontos Heróicos igual a metade do seu nível, que só podem ser gastos na criação de itens.

Avançado (30 pontos)
Você recebe uma quantidade diária adicional de Pontos Heróicos para criação de itens igual ao seu nível (em vez de metade dele).

Pacto Mente 4+

Listas

Bruxo

Básico (20 pontos)
Você possui um pacto com um poderoso ser extraplanar. Você deve escolher o tipo de pacto quando compra essa habilidade e ele não poderá ser mudado no futuro. Pagando 1 ponto de vida em um ritual após um descanso, você recebe benefícios (1 por nível), de acordo com o tipo de extraplanar escolhido. Os benefícios duram até o seu próximo descanso. Habilidades concedidas pelo pacto não contam como requisitos para aprender outras habilidades ou Carreiras.

Avançado (40 pontos)
Quando você escolhe uma habilidade da lista do pacto, você tem acesso a ela no nível Avançado. Pagando 2 pontos de vida durante ritual, você recebe acesso a Palavra Arcana (*majesto*) [A] ou Palavra Arcana (*exitium*) [A].

Pacto Abissal

Patronos
Um pacto forjado com uma entidade do Abismo, demônios maiores, servos de Azrael e, em casos raros, até o próprio anjo caído. Este pacto aumentará sua Corrupção em 1 ponto a cada 10 dias, obrigatoriamente.

Benefícios
Proteção Contra Necrótico (metade do Nível), Pele de Escamas, Presença Aterradora, Palavra Arcana (*mortis*), Palavra Arcana (*noxia*), Palavra Arcana (*traumato*), Palavra Arcana (*sangon*), Palavra Arcana (*krucigon*) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Pacto Celestial

Patronos
Um pacto forjado com uma entidade de Solária, anjos poderosos, servos de Lohanost e, em casos raros, um de seus arcanjos. Este pacto diminuirá sua Corrupção em 1 ponto a cada 10 dias, obrigatoriamente.

Benefícios
Proteção Contra Necrótico (metade do nível), Proteção Contra Fogo (metade do nível), Asas, Palavra Arcana (*sankta*), Palavra Arcana (*lumo*), Palavra Arcana (*energio*), Palavra Arcana (*sangon*), Palavra Arcana (*krucigon*) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Pacto Elemental

Patronos
Um pacto forjado com uma entidade dos planos elementais, um elemental poderoso, filhos dos Primordiais e, em casos raros, uma de suas Calamidades.

Benefícios
Proteção Contra Fogo (metade do Nível), Proteção Contra Frio (metade do Nível), Proteção Contra Raio (metade do Nível), Palavra Arcana (*ignis*), Palavra Arcana (*glacios*), Palavra Arcana (*fulgur*), Palavra Arcana (*sangon*), Palavra Arcana (*krucigon*) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Pacto Faérian

Patronos
Um pacto forjado com uma entidade da Selva Faérian, espíritos da natureza, fadas poderosas e, em casos raros, até mesmo uma entidade faérian.

Benefícios
Proteção Contra Veneno (metade do Nível), Proteção Contra Ácido (metade do Nível), Forma Animal, Palavra Arcana (*devena*), Palavra Arcana (*noxia*), Palavra Arcana (*acida*), Palavra Arcana (*sangon*), Palavra Arcana (*krucigon*) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Pacto Infernal

Patronos
Um pacto forjado com uma entidade do Inferno, diabos poderosos, servos de Asmodeus e, em casos raros, até o próprio tirano. Este pacto aumentará sua Corrupção em 1 ponto a cada 10 dias, obrigatoriamente.

Benefícios
Proteção Contra Fogo (metade do Nível), Asas, Garras, Palavra Arcana (*ignis*), Palavra Arcana (*glacios*), palavra Arcana (*acida*), Palavra Arcana (*sangon*), Palavra Arcana (*krucigon*) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Pacto Sombrio

Patronos
Um pacto forjado com uma entidade da Umbra, sombras poderosas, servos de Sigh e, em casos raros, até própria dama da lua.

Benefícios
Proteção Contra Necrótico (metade do Nível), Furtividade, Ameaça Invisível, Palavra Arcana (Tenebrae), Palavra Arcana (Mortis), Palavra Arcana (Ilusio), Palavra Arcana (Sangon), Palavra Arcana (Krucigon) e Palavra Arcana (*forjuri*).

Pele de Escamas — -

Listas
Draconiano

Básico (20 pontos)
Sua pele possui grossas escamas. Você recebe Proteção igual a metade do seu nível, contra corte, perfuração e concussão.

Avançado (40 pontos)
Você pode gastar 1 ponto heróico para aumentar essa proteção em 1 ponto até o fim da cena, mas fica lento até o final do efeito.

Palavra Arcana — Mente 4+

Listas
Alto elfo, elfo cinzento, elfo das profundezas, gnomo da floresta, gnomo das profundezas, celestial, draconiano, entrópico, infernal, bardo, druida, mago, monge, paladino e clérigo.

Básico (10 pontos)
Você domina a palavra arcana em questão. Você é capaz de conjurar suas magias de círculo menor e pode criar novas magias compostas por ela.

Avançado (30 pontos)
Você recebe um bônus de +1 nas rolagens de Conjuração, quando conjura magias compostas pela palavra arcana em questão. Você pode criar magias com metamagias avançadas e itens mágicos com propriedades da palavra arcana em questão.

Sup-grupos:
sorcdiron, *carmo*, *vitae*, *iluzio*, *augurado*, *forjuri*, *krucigon*, *sangon*, *kreo*, *devena*, *acida*, *glacios*, *ignis*, *energio*, *fulgur*, *mortis*, *noxia*, *traumato*, *lumo*, *sonigu*, *sankta*, *tenebrae*, *majesto*, *exitium*, *saeculorum*, *pluribus*, *menso*, *inanis*.

Predador Astuto — Percepção 4+

Listas
Patrulheiro

Básico (20 pontos)
Escolha um inimigo que você possa ver durante seu turno de combate. Até o fim da cena, todos os ataques com arma que você fizer contra esse inimigo recebem os dados de melhoria que você tiver no atributo Percepção.

Avançado (40 pontos)
Os ataques com arma que você fizer contra esse inimigo também recebem os dados de melhoria do atributo Mente.

Preparação Arcana — -

Listas
Mago

Básico (20 pontos)
Quando você realiza um descanso, você pode escolher uma quantidade de magias igual ao dobro do seu nível para serem suas magias preparadas. Quando você conjura uma magia preparada, você recebe 1D na rolagem de Conjuração para conjurá-la. Quando você realiza um descanso, pode redefinir sua lista de magias preparadas.

Avançado (40 pontos)
Magias preparadas de Círculo Intermediário ou Maior, custam 1 ponto a menos de magia para serem conjuradas.

Precisão Arcana -

Listas

Sael

Básico (10 pontos)
Uma vez por rodada, você pode re-rolar um dado com resultado 1 em uma rolagem de Conjuração.

Avançado (30 pontos)
Uma vez por rodada, você pode re-rolar até dois dados com resultado 2 ou menor em uma rolagem de Conjuração.

Prece de Repouso -

Listas

Clérigo, paladino

Básico (10 pontos)
Você realiza uma prece à sua divindade antes de realizar um descanso. Após feita a prece, você e seus aliados que aceitarem ouvir sua prece, recuperam 1 ponto de vida adicional quando descansam.

Avançado (30 pontos)
Você e seus aliados que aceitarem ouvir sua prece recuperam 3 pontos de vida adicionais (em vez de 1).

Presa de Caça — Percepção 4+

Listas

Patrulheiro

Básico (20 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de conhecimento, pesquisa, rastreio e investigação relacionadas a criaturas do tipo em questão. Adicionalmente, você recebe 1D em rolagens de ataque e defesa contra criaturas do tipo em questão.

Avançado (40 pontos)
Seus golpes críticos contra criaturas do tipo em questão causam dano contínuo de sangramento (Vigor anula). Enquanto estiver sangrando, a criatura não recebe ocultação contra você e, caso você a atinja com um golpe com arma enquanto ela estiver sangrando, ela ficará lenta (Vigor anula). Um segundo acerto a deixará imobilizada (Vigor anula).

Sub-grupo:
Aberrações, Feras, Constructos, Dragões, Planares, Fadas, Gigantes, Bestiais, Plantas, Mortos-vivos, Inseto, Humanoides (escolha uma raça).

Presas -

Listas

Draconiano

Básico (20 pontos)
Você desenvolveu presas que podem ser usadas como arma. Suas presas são consideradas uma arma natural, cujo o ataque usa a Força e causam dano de Perfuração + Nível.

Avançado (40 pontos)
Você pode gastar 1 ponto heróico quando causar dano a um alvo com suas presas para agarrar o alvo (Força anula). Enquanto o alvo estiver agarrado, ele sofre 1 ponto de dano final no começo do seu turno.

Presença Aterradora -

Listas

Draconiano, bárbaro, paladino, clérigo (Gobel, Umberham)

Básico (20 pontos)
Você pode gastar 1 ponto heróico para liberar uma aura com um alcance de 2m x Nível que dura até o fim da cena. Inimigos que entrarem ou iniciarem seus turnos na aura devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a Mente ou ficarão abalados até o fim da cena (Mente anula).

Avançado (40 pontos)
O alcance da aura é de 4m x seu nível.

Presença do Leão -

Listas

Leão Dourado

Básico (10 pontos)
Sempre que iniciar um combate, inimigos que possam vê-lo devem realizar uma rolagem de Mente oposta ao seu maior atributo primário. Se falharem ficarão Pasmos até o fim da cena (Mente anula).

Avançado (30 pontos)
Os inimigos ficam também Abalados. Adicionalmente, você é imune a condição Abalado e Enfeitiçado, e recebe 1D em rolagens de interação social.

Primeiro Aspecto -

Listas

Clérigo

Básico (20 pontos)
Escolha um aspecto relacionado a sua divindade. Você tem acesso a Magia Divina e ao Sentido Divino pertencentes a esse aspecto.

Avançado (40 pontos)
Você tem acesso a Arma Divina do aspecto escolhido.

Provocar -

Listas

Guardião

Básico (20 pontos)
Você faz uma rolagem de Mente e usa sua ação rápida para gritar algo para seus inimigos que possam ouvir. Eles devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Percepção oposta a sua Mente, ou serão compelidos a escolher você como alvo de seus ataques até o fim da cena (Percepção anula).

Avançado (40 pontos)
Você recebe um bônus para essa rolagem de Mente igual a metade do seu nível (arredondado para cima).

Proteção dos Espíritos -

Listas

Terras dos Vales

Básico (10 pontos)
Após um descanso, você pode realizar um ritual gastando uma cena, para se conectar aos espíritos ancestrais da natureza, para que eles lhe concedam uma proteção. Quando o fizer, você recebe Proteção igual à metade do seu nível contra todo o tipo de dano. Essa Proteção dura até o próximo descanso e cai em 1 ponto cada vez que ela anula qualquer dano sofrido por você.

Avançado (30 pontos)
Você recebe Proteção igual ao seu nível, em vez de metade do nível.

Proteger -

Listas

Guardião e paladino

Básico (20 pontos)
Durante o seu turno, você pode escolher um aliado adjacente como seu protegido. Você só pode ter um protegido por vez. Você recebe metade do dano bruto sofrido pelo seu protegido enquanto ele estiver adjacente a você. Quando você finaliza seu turno sem estar adjacente ao personagem escolhido, ele deixa de ser seu protegido.

Avançado (40 pontos)
Você sofre todo o dano causado ao seu protegido (em vez de apenas metade). Não há limite para o número de protegidos que você pode manter.

Punição -

Listas

Celestial e Paladino

Básico (20 pontos)
Quando você acerta uma criatura com um ataque corpo a corpo, você pode gastar pontos de magia, para causar dano final adicional a ela. A cada 2 pontos de magia gastos, você causa 1 ponto de dano final adicional (Limite de 6 de dano).

Avançado (40 pontos)
A cada ponto de magia gasto, você causa 1 ponto de dano final adicional (Limite de 6 de dano).

Reação Furiosa Força 4+

Listas

Bárbaro

Básico (20 pontos)
Até o final da cena, você recebe um bônus igual a metade do seu nível nas rolagens de ataque com armas corpo a corpo e armas de arremesso, contra criaturas que causarem dano a você.

Avançado (40 pontos)
Um ataque que receba esse bônus possui margem de crítico 11-12 enquanto você estiver ferido, ou 10-12 caso você esteja com uma quantidade de pontos de vida atual menor ou igual ao seu nível.

Recarga Rápida -

Listas

Patrulheiro

Básico (10 pontos)
Você pode recarregar uma arma de Recarga, usando uma ação rápida (em vez do seu movimento).

Avançado (30 pontos)
Você pode recarregar uma arma de Recarga, usando uma ação livre (em vez do seu movimento).

Recuperar o Fôlego **Vigor 4+**

Listas

Meio-orc, orc, guardião e guerreiro

Básico (20 pontos)
Quando você gastar um ponto heróico para recuperar pontos de vida igual ao seu nível, some 3 pontos a esse valor.

Avançado (40 pontos)
Quando você gastar um ponto heróico para recuperar pontos de vida igual ao seu nível, some 5 pontos a esse valor (em vez de 3). Adicionalmente, você recebe um bônus igual a metade do seu nível em rolagens para resistir e anular condições de Inconsciente e Morrendo.

Reflexos -

Listas

Pequenino, bárbaro, ladino e monge

Básico (20 pontos)
Quando você é bem sucedido em uma rolagem de Esquiva, você pode usar sua reação para mover-se metade do seu Deslocamento.

Avançado (40 pontos)
Quando você se desloca usando essa habilidade, você não pode ser alvo de reações de ataque. Quando você falha numa rolagem de Esquiva, você pode gastar 1 ponto heróico para mudar sua rolagem para um 12 natural.

Saque Rápido -

Listas

Guerreiro, ladino e patrulheiro

Básico (10 pontos)
Você troca de arma gastando seu movimento (em vez da sua ação). Você recebe +2 nas rolagens de Iniciativa.

Avançado (30 pontos)
Você troca de arma gastando uma ação rápida em vez de uma ação. Você recebe +4 nas rolagens de Iniciativa (em vez de +2).

Recursos -

Listas

Terras Centrais, Faen Leste, astrólogo, bardo, bruxo, clérigo, mago, paladino.

Básico (10 pontos)
Você pertence a nobreza ou a uma família muito rica. No começo de cada aventura, você pode rolar nas tabelas de tesouros para determinar um item de nível de raridade igual ao seu nível. Você pode escolher ficar com o item ou com um terço de seu valor em ouro.

Avançado (30 pontos)
Você pode rolar em tabelas de nível de raridade igual ao dobro do seu nível. Você pode ficar com o item ou com metade do seu valor em ouro.

Segundo Aspecto **Primeiro Aspecto [B]**

Listas

Clérigo

Básico (20 pontos)
Escolha um segundo aspecto relacionado a sua divindade. Você tem acesso a Magia Divina e ao Sentido Divino pertencentes a esse aspecto.

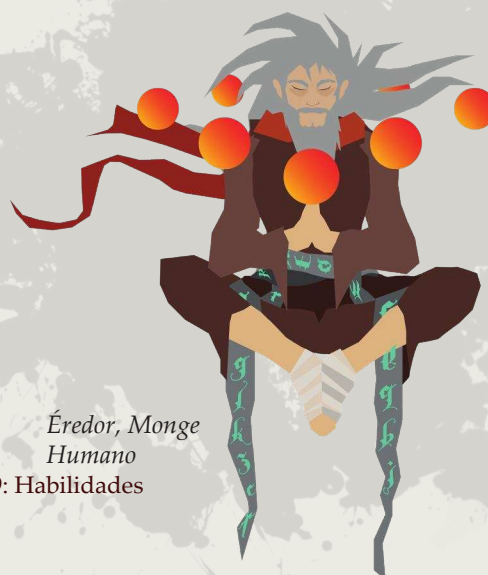
Avançado (40 pontos)
Você tem acesso a Arma Divina do aspecto escolhido.

Sem Brechas -

Listas

Bárbaro, ladino e monge

Básico (10 pontos)
Você pode gastar 1 ponto heróico para anular todos os dados de melhoria de uma rolagem de ataque feita contra você. Você deve declarar o uso dessa habilidade antes que o atacante role os dados.

Avançado (30 pontos)
Você pode adicionar uma quantidade de dados de melhoria igual a quantidade de dados anulados, à sua rolagem de defesa contra esse ataque.

Éredor, Monge Humano

Senso Lógico -

Listas
Rúffio

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de pesquisa, rastreio, procurar objetos, compartimentos, armadilhas escondidas, comida, abrigo e identificar objetos. Adicionalmente, você recebe 1 ponto de Proteção contra dano psíquico e +1 em rolagens de defesa contra reações de ataque.

Avançado (30 pontos)
Você recebe 2D nas rolagens, em vez de 1D, 2 pontos de Proteção contra dano psíquico e +2 em rolagens de defesa contra reações de ataque.

Sentido Sísmico -

Listas
-

Básico (10 pontos)
Quando você está em contato com o solo, você sabe a localização exata de qualquer criatura tocando o solo em um raio de metros igual dobro da sua Percepção.

Avançado (30 pontos)
O raio de alcance dessa habilidade, em metros, é igual ao triplo da Percepção (em vez o dobro). Você sabe também o tipo e o tamanho das criaturas.

Sopro de Dragão -

Listas
Draconiano

Básico (20 pontos)
Você pode gastar pontos de magia para fazer um sopro que cause dano a todas as criaturas numa área de raio igual à quantidade de pontos de magia gastos. Essa área deve estar dentro de um alcance igual ao dobro do seu Vigor em metros. O ataque do sopro é uma rolagem de Vigor. O dano base é igual a metade do seu nível. O tipo de dano depende do sub-grupo escolhido.

Avançado (40 pontos)
Criaturas que sofrerem dano do sopro devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Vigor oposta a Vigor, ou sofrerão dano contínuo do sub-tipo escolhido (Vigor anula).

Sub-grupos
Fogo, Frio, Raio, Ácido e Veneno.

Sobrevivência -

Listas
Elfo da floresta, gnomo da floresta, humano, meio-orc, bárbaro, bardo, druida, guerreiro, patrulheiro, clérigo (Uru-haau).

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens de atividades em lugares selvagens (encontrar comida, encontrar abrigo, rastreio...).

Avançado (30 pontos)
Você recebe 1D para rolagens de ataque contra Feras. Se tiver a habilidade Companheiro Animal, você pode ter uma criatura com o traço Companheiro Animal com Desafio um ponto acima do seu nível.

Táticas de Grupo -

Listas
Guardião e guerreiro

Básico (20 pontos)
Enquanto você estiver adjacente a um ou mais aliados, você e esses aliados recebem um bônus acumulativo de +1 nas rolagens de defesa. Esses aliados precisam poder vê-lo e ouvi-lo para receber esse bônus.

Avançado (40 pontos)
Enquanto você estiver adjacente a um ou mais aliados, você e esses aliados recebem um bônus acumulativo de +1 nas rolagens de ataque. Esses aliados precisam poder vê-lo e ouvi-lo para receber esse bônus.

Tenacidade Assutadora -

Listas
Ceifera

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em intimidação. Adicionalmente, sempre que você sofrer dano, você pode gastar 1 ponto de magia para recebe um bônus acumulativo +1 nas rolagens de bloqueio, esquiva, ataques ou conjuração. Você pode usar sua ação para converter esse bônus em sobrevida.

Avançado (30 pontos)
Quando você converte esse bônus em sobrevida, você recebe o dobro do bônus em sobrevida. Você pode converter o bônus em sobrevida usando seu movimento.

Trilhador -

Listas

Anão das montanhas, elfo da floresta, elfo das profundezas, gnomo da floresta, gnomo das profundezas, druida, patrulheiro.

Básico (10 pontos)
Você se movimenta através de terreno difícil sem sofrer penalidades, quando se movimenta no terreno em questão. Seu Deslocamento aumenta em uma quantidade de metros igual a metade do seu nível, quando de desloca no tipo de terreno escolhido.

Avançado (30 pontos)
Enquanto estiver lutando no tipo de terreno em questão, você pode desengajar de combate corpo a corpo sem sofrer reações de ataque. Seu Deslocamento aumenta em uma quantidade de metros igual ao seu nível, quando de desloca no tipo de terreno escolhido (em vez de metade).

Sub-grupos
Planícies, montanhas, colinas, florestas, pântanos, desertos, subterrâneos, glacial.

Usar Armaduras Leves -

Listas

Anão das montanhas, bárbaro, bardo, bruxo, clérigo, druida, guerreiro, ladino, paladino e patrulheiro.

Básico (10 pontos)
Enquanto você estiver vestindo uma armadura leve, sua penalidade e peso são reduzidos em 1 ponto.

Avançado (30 pontos)
Quando você usa uma armadura leve, sua penalidade e peso são reduzidos em 2 pontos (em vez de 1).

Usar Escudos -

Listas

Bárbaro, guardião, guerreiro e paladino.

Básico (10 pontos)
Você acerta uma Deflexão em uma rolagem de Bloqueio quando seus dados resultam em números consecutivos também. Adicionalmente, sua deflexão reduz 2 pontos de dano bruto, em vez de 1.

Avançado (30 pontos)
Suas Deflexões reduzem 3 pontos de dano (em vez de 1).

Usar Armas -

Listas

Anão das montanhas, anão das terras baixas, alto elfo, elfo cinzento, elfo solar, elfo da floresta, elfo das profundezas, pequenino, bárbaro, bardo, bruxo, clérigo, druida, guardião, guerreiro, ladino, mago, monge, paladino e patrulheiro.

Básico (10 pontos)
Você recebe um bônus acumulativo de +1 nas rolagens de ataque feitas com o tipo de arma em questão. Você também pode gastar 1 ponto heróico para realizar uma manobra de combate dependendo do sup-grupo desta habilidade.

Avançado (30 pontos)
Seus resultados naturais 11-12 são considerados críticos.

Sub-grupos
Corpo a Corpo, Artilharia, Arremesso, Uma Mão, Duas Mãos, Simples, Militar, Superior, Haste, Lâminas Pequenas, Lâminas Grandes, Lanças, Arcos, Bestas, Machados, Martelos, Maças, Bastões, Chicotes, Dardos, Fundas, Manguais, Picaretas, Armas de Fogo, Desarmado, Naturais, Orientais.

Veículos -

Listas

Gnomo das rochas, bardo, guardião e guerreiro.

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D para conduzir veículos do tipo em questão. Você não sofre penalidades para atacar ou defender enquanto conduz um veículo do tipo em questão.

Avançado (30 pontos)
Você pode gastar 1 ponto heróico para fazer uma manobra arriscada de condução, pilotando o veículo do tipo em questão. Adicionalmente, você recebe 1D em rolagens para atropelar criaturas, usando o veículo em questão.

Sub-grupos
Aéreos, Terrestres, Marítimos e Subterrâneos.

Velocidade de Ataque — Agilidade 4+

Listas

Bárbaro, guerreiro, monge e patrulheiro.

Básico (20 pontos)
Quando você faz ataques múltiplos, a penalidade nos ataques é de -3 em vez de -4.

Avançado (40 pontos)
Quando você faz ataques múltiplos, a penalidade nos ataques é de -2 em vez de -4.

Vigor de Aço -

Listas

Anão das terras baixas, anão das montanhas, meio-orc, orc, bárbaro, guardião, monge e paladino.

Básico (20 pontos)
Você tem 3 pontos de vida adicionais.

Avançado (40 pontos)
Você tem 5 pontos de vida adicionais (em vez de 3).

Vontade de Ferro -

Listas

Elfo solar, anão das terras baixas, bruxo, monge, paladino, clérigo

Básico (10 pontos)
Você recebe 1D em rolagens para resistir e anular as condições Abalado, Dominado, Enfeitiçado, Atordoado, Pasmo ou Dano Contínuo Psíquico.

Avançado (30 pontos)
Você recebe um bônus igual a metade do seu nível em rolagens para resistir e anular as condições Abalado, Dominado, Enfeitiçado, Atordoado, Pasmo ou Dano Contínuo Psíquico.

Zona de Ameaça Vigor 4+

Listas

Guardião

Básico (20 pontos)
Você pode usar sua reação para realizar um ataque com arma corpo a corpo contra uma criatura adjacente que tente desengajar, conjurar magia ou realizar um ataque que não inclua você como alvo. Sua ação é feita antes da ação da criatura em questão. Se seu ataque causar dano, a ação ou movimento da criatura são cancelados.

Avançado (40 pontos)
Você pode usar essa habilidade como uma ação livre, em vez de uma rápida. Desta forma, não há limite para quantas vezes ela pode ser usada por rodada. Uma criatura que sofra dano de um de seus ataques engatilhados por essa habilidade fica indefeso.

Anabel Phiador e Salim Seregar

Equipamentos

Altar está repleto de perigos. Por essa razão, ao trocar a segurança de uma cidade ou outro tipo de refúgio pelos perigos de locais selvagens e construções antigas, repletas de monstros, é preciso estar preparado. Apesar de possuir habilidades impressionantes, nenhum personagem chegará longe o suficiente para contar história sem o equipamento necessário. Personagens bem equipados podem encarar qualquer tipo de desafio, desde vencer um devorador de sonhos, cujo corpo espectral não pode ser afetado por matéria, até mesmo causar uma boa impressão em um banquete importante. Para um personagem aventureiro, ter equipamentos próprios para uma determinada missão é muito importante, mas isso custa dinheiro.

Em Altar, existem diferentes tipos de moedas, com suas taxas de câmbio variando de lugar para lugar. No entanto, neste livro, os equipamentos e demais itens estão apresentados em valares de ouro. Valar é a moeda oficial utilizada na região central e norte de Ligeia. As moedas mais básicas são feitas de cobre ou níquel. No entanto, durante o jogo, a moeda de ouro será mais comumente utilizada.

O valar de cobre (Vc) é uma moeda frequentemente encontrada nas mãos do povo comum. Ela é o menor valor monetário em Ligeia e é necessário cem delas para se trocar por um valar de ouro.

Acima dela, está o valar de níquel (Vn), uma moeda também muito comum entre o povo humilde e mercadores. São necessárias vinte moedas de niquel para serem trocadas em um valar de ouro.

Em seguida, o valar de prata (Va), uma moeda muito frequente entre mercadores, artesãos. Ela é muito utilizada em estabelecimentos e negociações rotineiras. Um valar de prata equivale a um dia de trabalho de um camponês. São necessários dez valares de prata para serem trocados em um valar de ouro.

O valar de ouro (Vo) dificilmente é encontrado em uso comum. Valares de ouro são muito utilizadas como medida para definição de valor de propriedades e bens.

Acima dos valares de ouro estão os valares de platina (Vp). Um valar de platina vale 10 valares de ouro e são moedas raramente encontradas, muitas vezes em tesouros muito antigos e riquezas de grandes reis.

Equipamento Inicial

Quando você cria seu personagem, você recebe 100 valares de ouro para gastá-los em itens apresentados nesse capítulo. Esse valor é para representar equipamentos recebidos como herança de família, equipamentos adquiridos durante o serviço militar, um presente de um patrono, o espólio de um inimigo vencido, etc.

Vendendo Equipamentos

Em geral, qualquer tipo de equipamento vale um terço de seu custo quando vendido em um mercado. No entanto, alguns personagens com uma diplomacia elevada, podem conseguir umas moedas a mais vendendo um equipamento. Com uma rolagem bem sucedida de Mente (Difícil), um personagem pode negociar um valor maior por um equipamento que esteja vendendo, podendo vendê-lo por até metade de seu custo.

Tabela de Conversão de Moedas

Moeda	Cobre	Níquel	Prata	Ouro	Platina
Cobre	1	1/5	1/10	1/100	1/1000
Níquel	5	1	1/2	1/20	1/200
Prata	10	5	1	1/10	1/100
Ouro	100	20	10	1	1/10
Platina	1000	200	100	10	1

Cobre (Vc) — Níquel (Vn) — Prata (Va) — Ouro (Vo) — Platina (Vp)

Quebrando Equipamentos

Quando uma situação for dita que um equipamento pode ser danificado, o jogador que o possui deve rolar um dado e comparar a dureza do equipamento. A dureza do equipamento depende do material mais frágil do qual ele é feito. Consulte a tabela de dureza dos materiais e verifique o valor apropriado ao mesmo. Caso o resultado do dado seja maior ou igual ao valor da Dureza do equipamento, o equipamento perde 1 ponto de Dureza. Um equipamento com Dureza 0 está quebrado e não pode exercer a função para a qual fora fabricado. Um resultado 6 nesta rolagem sempre diminui 1 ponto de dureza.

Dureza dos Materiais

Material	Dureza
Adamante	6
Couro Comum	3
Couro de Dragão	5
Madeira Comum	3
Madeira Ferro	4
Metal Comum	5
Mithral	5
Obsidiana	2
Ossos Comuns	3
Papel	2
Pedra	4
Vidro	2

Armaduras

As armaduras são o que separa a maioria dos aventureiros da morte. Um personagem pode usar qualquer tipo de armadura. No entanto, algumas armaduras prejudicam a mobilidade, diminuindo a capacidade de esquiva do personagem. A descrição de cada armadura possui os seguintes tópicos:

Categoria: Armaduras são classificadas como leves ou pesadas. As armaduras pesadas causam penalidade em atividades atléticas, acrobáticas, na Conjuração e na Esquiva do personagem que a estiver vestindo.

Proteção: A quantidade de dano de corte, perfuração e concussão que a armadura reduz de cada dano bruto sofrido.

Peso: A quantidade de peso que a armadura soma em sua carga.

Penalidade: O valor da penalidade aplicada em atividades atléticas, acrobáticas, na Conjuração e na Esquiva.

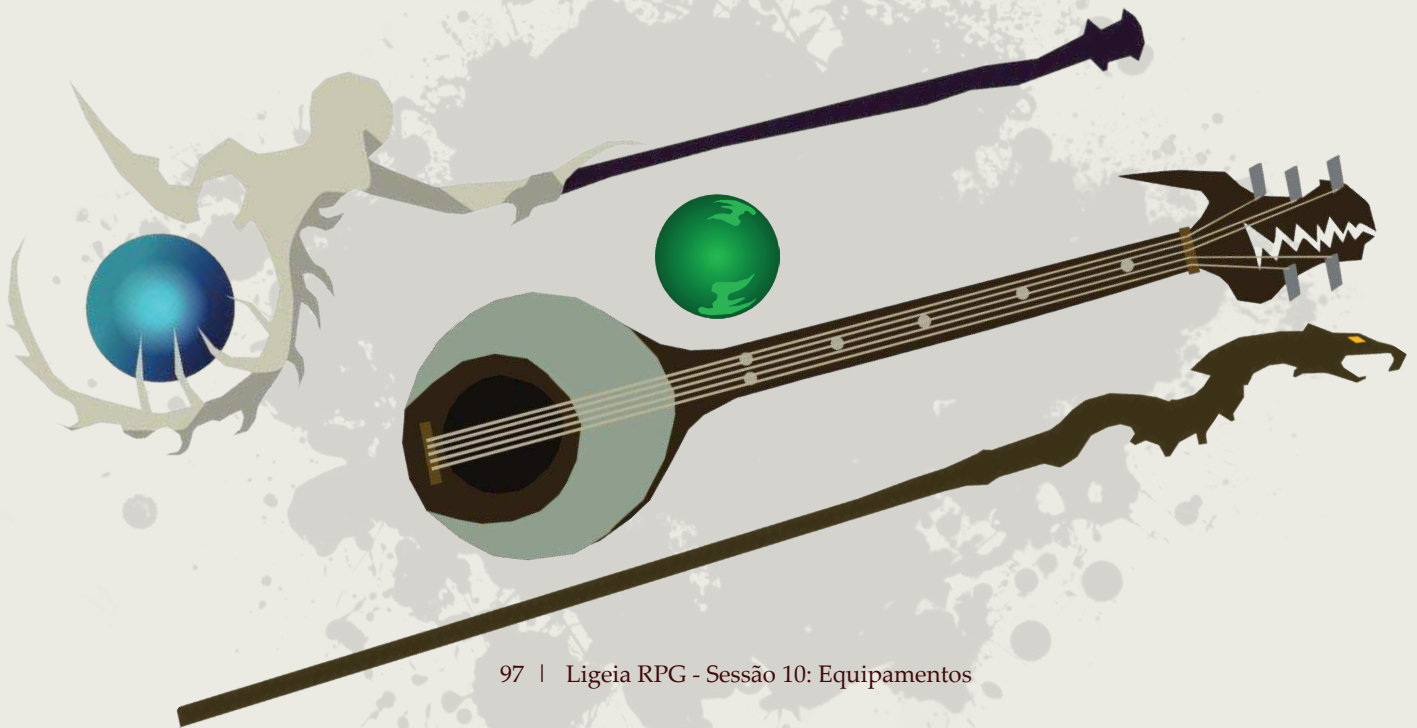
Propriedades: As propriedades que a armadura possui.

Armadura de Couro — 25 Vo

Armadura feita de peças de couro firmemente costuradas com cânhamo ou outro tipo de costura durável.

Armadura Leve

Proteção: Corte, Perfuração e Concussão 1
Peso: 1
Penalidade: -1

Propriedade
-

Roupas

Armdura Leve

Armadura Pesada

Armadura de Peles — 60 Vo

Armadura feita de peles grossas e pesadas de animais, curtidas e batidas.

Armadura Leve

Proteção: Corte, Perfuração e Concussão 2
Peso: 1
Penalidade: -2

Propriedade
-

Cota de Malha — 50 Vo

Armadura feita de anéis metálicos entrelaçados em um tecido de aço.

Armadura Pesada

Proteção: Corte, Perfuração e Concussão 2
Peso: 2
Penalidade: -2

Propriedade
-

Armadura de Escamas — 40 Vo

Armaduras compostas de peças sobrepostas de material extremamente durável, como aço ou mesmo escamas de dragão.

Armadura Pesada

Proteção: Corte, Perfuração e Concussão 2
Peso: 2
Penalidade: -3

Propriedade
Barulhenta (a penalidade também é aplicada em rolagens para caminhar silenciosamente).

Armadura de Placas — 75 Vo

Armadura feita de placas pesadas moldadas de metal ou outro material igualmente resistente.

Armadura Pesada

Proteção: Corte, Perfuração e Concussão 3
Peso: 3
Penalidade: -4

Propriedade
Barulhenta (a penalidade também é aplicada em rolagens para caminhar silenciosamente).

Armas

Se você vai se aventurar em locais perigosos, é bem provável que vá precisar de uma arma para se defender das ameaças. Frequentemente, você irá se encontrar em situações que só se resolvem com um combate e as armas podem garantir sua vitória nessas lutas. Cada arma possui certas propriedades e características. Você vai encontrar cada uma dessas características listadas a seguir.

Alcance: Armas de artilharia ou arremesso possuem um alcance em metros, representando o quão distante pode estar seu alvo, sem que ela perca a efetividade. Um ataque feito com uma arma fora do alcance de efetividade, perde 1 dado da rolagem de ataque para cada 5m.

Arcos: Armas do grupo arco são compostas por um cordão atado ligando as duas pontas de uma haste forte e flexível. É uma arma de artilharia que dispara flechas.

Arremesso: Armas de arremesso são armas que podem ser usadas para atacar a distância, mas que não usam projéteis. Elas usam a Força para as rolagens de ataque (com exceção de dardos e adagas que podem usar tanto a Força quanto a Agilidade) e possuem um alcance em metros.

Artilharia: São armas de ataque à distância, que disparam projéteis específicos. Elas usam a Agilidade para as rolagens de ataque e possuem um alcance em metros.

Bastões: São armas em forma de haste com praticamente o mesmo diâmetro por toda sua extensão. São normalmente feitas de madeira ou outro material mais resistente.

Bestas: Geralmente são pequenos arcos metálicos acoplados a um cabo e equipados com um gatilho mecânico. São armas de projétil que usam virotes como munição.

Chicotes: Armas resistentes e flexíveis, feitas de longas tiras de couro ou de cordões entrançados e presos a um cabo.

Corpo a Corpo: São armas utilizadas para atacar alvos que estejam adjacentes e, em sua maioria, usam a Força para as rolagens de ataque.

Dardos: São armas de arremesso, em forma de pequenas hastes com ponta de cobre, bronze, ferro, aço ou pedra talhada. Dardos são projéteis.

Desarmado: Você pode usar socos e chutes para atacar em vez de armas. Ataques desarmados usam a Força para as rolagens de ataque.

Duas Mãos: São armas que devem ser empunhadas com as duas mãos para serem usadas corretamente.

Fundas: São armas de arremesso constituídas por uma correia dobrada, cujo centro possui um apoio onde são colocadas esferas de ferro ou qualquer outro material rígido e pesado que se deseja lançar.

Haste: Armas de haste são armas que possuem um cabo bem longo e, em função desse detalhe, possuem um alcance maior.

Lâminas Pequenas: As armas de lâminas pequenas são armas que favorecem a precisão. Este grupo compreende a maioria das lâminas que podem ser empunhadas com apenas uma mão.

Lâminas Grandes: São armas que possuem lâminas mais pesadas e compridas e, em função dessa característica, geralmente causam mais dano que as lâminas pequenas.

Lanças: São armas que consistem em uma peça pontiaguda na ponta de um cabo comprido. A maioria das lanças são armas de harte.

Leve: São armas pequenas de fácil manuseio, até mesmo com a mão inábil, facilitando o combate com duas armas.

Maças: São armas cegas, com uma das extremidades revestida de algum material pesado, permitindo causar um dano considerável, mesmo não possuindo pontas ou lâminas.

Machados: São armas que possuem lâminas afiadas e pesadas em um dos lados de um cabo, o que as permite causar muito dano.

Manguais: Possuem um material pesado preso a algo flexível, como uma corrente, ligando-o a um cabo.

Martelo: São armas de um material pesado e que possuem um ou mais lados planos, preso a um cabo.

Militares: Armas militares são mais complexas de serem utilizadas, exigindo uma determinada afinidade, Força ou Agilidade, para o uso da mesma.

Peso: Armas com peso maior que zero são muito grandes ou pesadas e influenciam na sua capacidade de carga. O valor do peso da arma é contado na carga total que o personagem está carregando.

Picaretas: São armas que possuem um tipo de material longo, pesado e pontiagudo preso a um cabo, permitindo causar ferimentos profundos.

Recarga: Armas com esta característica são armas de projétil que são mais complexas para serem recarregadas. Um personagem gasta sua ação de movimento para carregar a munição de uma arma de Recarga.

Simples: São armas de manuseio fácil, não exigindo treinamento ou grande afinidade para serem usadas corretamente.

Uma Mão: São armas que podem ser empunhadas com apenas uma das mãos para serem usadas corretamente.

Versáteis: Armas versáteis podem ser utilizadas tanto com uma mão, quanto com duas mãos. Quando utilizada com duas mãos, seu dano básico aumenta em 1 ponto.

Armas e Suas Características

Arma	Preço	Grupo	Ataque	Dano Base	Peso	Propriedades
Adaga	1 Vo	Lâminas Pequenas	Força ou Agilidade	Perfuração +1	0	Simples, Uma Mão, Arremesso, Corpo a Corpo, Leve, Alcance 5m.
Alabarda	25 Vo	Lanças	Força	Corte +4	1	Militar, Duas Mãos, Haste, Corpo a Corpo.
Arco Curto	12 Vo	Arcos	Agilidade	Perfuração +2	0	Simples, Duas Mãos, Artilharia, Alcance 15m.
Arco Longo	60 Vo	Arcos	Agilidade	Perfuração +3	0	Militar, Duas Mãos, Artilharia, Alcance 45m.
Ataque Desarmado	-	Desarmado	Força	Concussão +0	0	Simples, Corpo a Corpo
Azagaia	4 Vo	Lanças	Força	Perfuração +2	0	Simples, Uma Mão, Arremesso, Alcance 5m.
Besta de Mão	19 Vo	Bestas	Agilidade	Perfuração +2	0	Militar, Uma Mão, Artilharia, Alcance 10m, Recarga, Leve.
Besta Leve	17 Vo	Bestas	Agilidade	Perfuração +3	0	Simples, Duas Mãos, Artilharia, Alcance 15m, Recarga.
Besta Pesada	45 Vo	Bestas	Agilidade	Perfuração +4	1	Militar, Duas Mãos, Artilharia, Alcance 30m, Recarga.
Bordão	2 Va	Cajados	Força	Concussão +2	0	Simples, Versátil, Corpo a Corpo.
Chicote Longo	18 Vo	Chicotes	Força e Agilidade	Corte +1	0	Militar, Uma Mão, Haste, Corpo a Corpo.
Cimitarra	19 Vo	Lâminas Pequenas	Força ou Agilidade	Corte +2	0	Militar, Uma Mão, Leve, Corpo a Corpo.

Arma	Preço	Grupo	Ataque	Dano Base	Peso	Propriedades
Clava	1 Va	Maças	Força	Concussão +1	0	Simples, Uma Mão, Leve, Corpo a Corpo.
Clava Grande	1 Vo	Maças	Força	Concussão +3	1	Simples, Duas Mãos, Corpo a Corpo.
Dardo	1 Va	Dardos	Agilidade	Perfuração +1	0	Simples, Uma Mão, Arremesso, Alcance 5m.
Espada Curta	19 Vo	Lâminas Pequenas	Força ou Agilidade	Corte +2	0	Militar, Uma Mão, Corpo a Corpo, Leve.
Espada Grande	28 Vo	Lâminas Grandes	Força	Corte +5	2	Militar, Duas Mãos, Corpo a Corpo.
Espada Longa	24 Vo	Lâminas Grandes	Força	Corte +3	0	Militar, Versátil, Corpo a Corpo.
Florete	27 Vo	Lâminas Pequenas	Força ou Agilidade	Perfuração +3	0	Militar, Uma Mão, Corpo a Corpo.
Foice Curta	3 Vo	Lâminas Pequenas	Força ou Agilidade	Corte +1	0	Simples, Uma Mão, Corpo a Corpo, Leve.
Foice Longa	5 Vo	Lâminas Grandes	Força ou Agilidade	Corte +2	0	Simples, Duas Mãos, Corpo a Corpo, Haste.
Funda	3 Vo	Fundas	Agilidade	Concussão +1	0	Simples, Uma Mão, Artilharia, Alcance 5m.
Glaive	5 Vo	Lanças	Força	Corte +4	1	Militar, Duas Mãos, Corpo a Corpo, Haste.
Lança Curta	5 Vo	Lanças	Força	Perfuração +2	1	Militar, Versátil, Corpo a Corpo, Arremesso, Alcance 5m.
Lança Longa	33 Vo	Lanças	Força	Perfuração +5	2	Militar, Duas Mãos, Corpo a Corpo, Haste.
Maça	2 Vo	Maças	Força	Concussão +2	0	Simples, Uma Mão, Corpo a Corpo.
Maça Estrela	17 Vo	Maças	Força	Concussão +3	0	Militar, Uma Mão, Corpo a Corpo.

Arma	Preço	Grupo	Ataque	Dano Base	Peso	Propriedades
Machado de Batalha	24 Vo	Machados	Força	Corte +3	0	Militar, Versátil, Corpo a Corpo.
Machado de Mão	3 Vo	Machados	Força	Corte +2	0	Simples, Uma Mão, Corpo a Corpo, Arremesso, Alcance 5m.
Machado Grande	28 Vo	Machados	Força	Corte +5	2	Militar, Duas Mãos, Corpo a Corpo.
Malho	28 Vo	Martelos	Força	Concussão +5	2	Militar, Duas Mãos, Corpo a Corpo.
Mangual	17 Vo	Manguais	Força	Concussão +3	0	Militar, Uma Mão, Corpo a Corpo.
Martelo de Arremesso	3 Vn	Martelos	Força	Concussão +1	0	Simples, Uma Mão, Corpo a Corpo, Arremesso, Alcance 5m.
Martelo de Guerra	19 Vo	Martelos	Força	Concussão +3	0	Militar, Versátil, Corpo a Corpo.
Picareta	17 Vo	Picaretas	Força	Perfuração +3	0	Militar, Uma Mão, Corpo a Corpo.
Pique	25 Vo	Lanças	Força	Perfuração +4	1	Militar, Duas Mãos, Corpo a Corpo, Haste.
Tridente	15 Vo	Lanças	Força	Perfuração +2	0	Militar, Versátil, Corpo a Corpo, Arremesso, Alcance 5m.

Outros Equipamentos de Batalha

Além das armas e armaduras, existem outros equipamentos úteis em combate. Eles podem fazer toda a diferença em uma batalha, mudando o rumo a favor dos aventureiros.

A seguir, você vai conferir cada um deles, com seu valor e propriedades.

Ariete de Mão — 17 Vo

Um tronco de madeira preso a elos de aço e com uma ponta de aço em uma das extremidades. Em suas laterais, há quatro alças de ferro permitindo quatro pessoas segurá-lo ao mesmo tempo.

Arma de Cerco

Peso 2

Propriedade
Quando tenta derrubar uma arma usando este acessório, até três aliados podem prestar-lhe auxílio nesta tarefa.

Balas de Funda — 1 Va

Pequenas esferas de pedra utilizadas como munição para as fundas.

Munição

Peso 0

Propriedade
Uma vez disparada, a bala tem grandes chances de se despedaçar com o impacto a menos que tenha uma propriedade mágica. É possível recuperar metade das balas utilizadas em um combate quando ele termina. Pagando 1Va você tem balas suficientes para uma aventura.

Escudo de Madeira — 5 Vo

Uma base de madeira cuja parte traseira possui tiras de couro usadas para prendê-lo ao braço.

Escudo

Peso 0

Propriedade
Deflexão (Resultados iguais em uma rolagem de Bloqueio reduzem 1 ponto no dano bruto sofrido).

Escudo de Metal — 15 Vo

Uma base metálica cuja parte traseira possui tiras de couro ou elos de aço usadas para prendê-lo ao braço.

Escudo

Peso 1

Propriedade
Deflexão (Resultados iguais em uma rolagem de Bloqueio reduzem 1 ponto no dano bruto sofrido).

Flechas — 1 Va

Pequenas hastes de madeira com ponta de metal pontiagudas. Utilizadas como munição para os arcos.

Munição

Peso 0

Propriedade
Uma vez disparada, a flecha se despedaça com o impacto a menos que tenha uma propriedade mágica. Pagando 1Va você tem flechas suficientes para uma aventura.

Manoplas de Segurança — 15 Vo

Luvas de ligas de aço que possuem elos onde pode ser prendido firmemente o cabo da arma.

Manoplas

Peso 0

Propriedade
Enquanto estiver usando este acessório, tentativas de desarmá-lo fracassam automaticamente.

Virotes — 1 Va

Pequenas hastes de madeira com ponta de metal pontiagudas. Utilizadas como munição para as bestas.

Munição

Peso 0

Propriedade
Uma vez disparado, o virote se despedaça com o impacto a menos que tenha uma propriedade mágica. Pagando 1Va você tem virotes suficientes para uma aventura.

Estrepes — 6 Va

Espinhos de metal em forma triangular.

Utensílio

Peso 0

Propriedade
Alcance 5m. Você pode arremessá-los de forma a cobrir até 6 espaços, adjacentes entre eles. Qualquer criatura que adentrar essa área deve ser bem sucedida em uma rolagem de Agilidade (Difícil) para não ficar lenta até sair da área. Os estrepes podem ser recuperados após o combate, no entanto, cada novo uso terá a dificuldade de rolagem de Agilidade reduzida em 2 pontos. E cobrirá 1 espaço a menos. Quando a quantidade de espaços cobertos chegar a 0, eles acabam.

Ferramentas

Para obter materiais e criar novos itens, é necessário ter as ferramentas corretas. A seguir, está cada uma dessas ferramentas e suas propriedades.

Ferramentas de Artesão — 30 Vo

Ferramentas adequadas a um determinado ofício de criação de itens.

Ferramentas

Peso 2

Propriedade
Este equipamento é necessário para a criação de determinados tipos de itens. Sem ele não é possível produzi-los. Quando comprar estas ferramentas, você deve definir que tipo de artesanato elas produzem. Quando comprada, deve-se escolher o tipo de artesanato para o qual ela serve.

Tipos de Artesanato
Carpintaria, Cartografia, Costuraria, Couraria, Entalhe, Forjaria, Funilaria, Joalheria, Olaria, Alvenaria, Pintura, Sapataria, Vidraçaria, Alquimia, Cervejaria, Caligrafia, Cozinha, Venenos.

Ferramentas de Ladrão — 25 Vo

Inclui chaves mestras, alicates, tesouras e um pequeno espelho.

Ferramentas

Peso 0

Propriedade
Enquanto estiver usando essas ferramentas, você recebe +1 nas rolagens para arrombar fechaduras.

Ferramentas de Curtimento — 10 Vo

Um punhal, uma escova de cerdas de aço e um esticador.

Ferramentas

Peso 1

Propriedade
Permite extrair e preparar couro de criaturas. A extração e preparo permite o gasto de 10Vo a mais por dia de criação de um item de couro.

Ferramentas de Lenharia — 10 Vo

Inclui serrote, machado de lenhador, talhadeira e canivete.

Ferramentas

Peso 1

Propriedade
Permite extrair e preparar madeira. A extração e preparo permite o gasto de 10Vo a mais por dia de criação de um item de madeira.

Ferramentas de Mineração — 30 Vo

Inclui luvas de couro, pá, elmo de minerador e uma picareta de mineração.

Ferramentas

Peso 1

Propriedade
Permite extrair minerais. A extração permite o gasto de 10Vo a mais por dia de criação de um item de metal.

Ferramentas de Navegação — 25 Vo

Inclui uma luneta, um anemômetro e uma bússola.

Ferramentas

Peso 0

Propriedade
Enquanto estiver usando essas ferramentas, você recebe +1 em rolagens para traçar um curso de navegação e para não se perder no mar.

Kit de Disfarces — 25 Vo

Tinta de cabelo, maquiagem, vestimentas e adereços que mudam sua aparência.

Ferramentas

Peso 0

Propriedade
Enquanto estiver usando esses itens, você recebe +1 nas rolagens para se disfarçar.

Kit de Primeiros Socorros — 1 Va

Ataduras, unguentos, bandagens, pinças, lâminas devidamente higienizadas e frascos alquímicos que aceleram a cicatrização.

Ferramentas

Peso 0

Propriedade
Quanto você realiza uma rolagem de cuidados médicos para cuidar de um aliado, usando esse kit, você recebe +1 nessa rolagem. Este item é consumido quando utilizado.

Outros Itens

A seguir, estão alguns itens muito utilizados durante uma aventura.

Algibeira (vazia) — 1 Va

Uma pequena bolsa de couro que pode ser anexada ao cinto.

Compartimento

Peso 0

Propriedade
Compartimento suficiente para guardar até 30 moedas, balas de funda suficientes para uma aventura ou três frascos de remédio, antídoto, poção, elixir ou óleo. Enquanto guardados neste compartimento, os itens podem ser sacados com uma ação rápida.

Aljava (vazia) — 1 Va

Um cone comprido de couro, com uma alça longa, que permite carregá-lo nas costas.

Compartimento

Peso 0

Propriedade
Compartimento que permite guardar flechas suficientes para uma aventura. Enquanto guardadas neste compartimento, as flechas podem ser sacadas dele com uma ação livre.

Ampulheta — 5 Vo

Um pequeno frasco de vidro com bases de madeira em suas extremidades, contendo areia, usado para contar o tempo.

Dispositivo

Peso 0

Propriedade
Permite calcular o tempo de 1 minuto.

Arpéu — 2 Vo

Peça de metal com quatro ganchos, usado para amarrar a uma corda ou corrente.

Utensílio

Peso 0

Propriedade
Caso seja usado amarrado a uma corda ou corrente, concede +1 em rolagens para escalar.

Bolsa de Componentes — 20 Vo

Bolsa contendo vários materiais usados em conjuração de magias.

Compartimento

Peso 0

Propriedade
Requisito alternativo ao foco em conjuração de magias de Círculo Maior.

Bastão — 20 Vo

Uma haste curta de madeira, metal ou qualquer outro tipo de material rígido.

Foco

Peso 0

Propriedade
Um objeto utilizado por conjuradores como componente para a conjuração de magias de Círculo Maior. Deve ser empunhado com uma mão.

Caixa de Fogo — 1 Va

Um recipiente contendo uma perdeneira e um isqueiro

Utensílio

Peso 0

Propriedade
Pode ser usado para acender tochas ou qualquer outro objeto contendo combustível, gastando uma ação. Objetos sem combustível levam uma cena para pegar fogo.

Cajado — 20 Vo

Uma haste longa de madeira, metal ou qualquer outro tipo de material rígido. Normalmente possui alguma jóia incrustada em uma de suas extremidades.

Foco

Peso 0

Propriedade
Um objeto utilizado por conjuradores como componente para a conjuração de magias de Círculo Maior. Pode ser usado como arma de duas mãos, com dano base Concussão +1. Como foco, pode ser empunhado com uma mão.

Cantil — 2 Va

Bolsa de couro impermeável contendo um bico anelado e uma tampa para o mesmo.

Compartimento

Peso 0

Propriedade
Permite carregar água suficiente para uma aventura.

Corda — 1 Va

Corda feita em cânhamo trançado.

Utensílio

Peso 0

Propriedade
Corda de 15m de comprimento com Dureza 2.

Corrente — 1 Vo

Elos de metal entrelaçados.

Utensílio

Peso 1

Propriedade
Corrente de 15m de comprimento.

Espelho — 5 Vo

Base de aço espelhado, com cabo inteiriço.

Utensílio

Peso 0

Propriedade
Usado para refletir imagens, pode ser utilizado como foco para magias compostas por *iluzio*. Para ser usado como foco, deve ser empunhado com uma mão.

Grimório (vazio) — 50 Vo

Um livro com capa de couro resistente e várias páginas em branco.

Compartimento

Peso 0

Propriedade
Item necessário para anotar magias aprendidas e criadas. Um conjurador que não tenha a posse do seu grimório, não poderá conjurar suas magias de Círculo Intermediário e Maior.

Instrumento Musical — 20 Vo

Aparato utilizado para se produzir sons, seja um alaúde, flauta, oboé, tambor, etc.

Dispositivo

Peso 0

Propriedade
Utilizado em performances musicais. Também pode ser utilizado como foco na conjuração de magias de Círculo Maior, quando empunhado com as duas mãos e tocado, substituindo também o componente gestual.

Lanterna — 5 Vo

Uma lanterna coberta que queima óleo para produzir luz.

Dispositivo

Peso 0

Propriedade
Este item ilumina num raio de 10m. Um frasco de óleo dura 1 hora. Ela pode ser empunhada com uma das mãos, apoiada em uma superfície sólida ou ser mantida suspensa por alguma corda ou gancho.

Mochila (vazia) — 2 Vo

Bolsa grande de couro contendo vários compartimentos.

Compartimento

Peso 0

Propriedade
Esta bolsa contem compartimentos usados para guardar itens que não estejam em uso.

Óleo — 1 Va

Frasco de óleo utilizado como combustível da lanterna.

Material

Peso 0

Propriedade
Se usado em uma lanterna como combustível, permite mantê-la acesa por 1 hora.

Orbe — 20 Vo

Uma esfera em material mineral. Pode ser transparente ou opaca.

Foco

Peso 0

Propriedade
Um objeto utilizado por conjuradores como componente para a conjuração de magias de Círculo Maior. Deve ser empunhado com uma das mãos.

Pergaminho (em branco) — 1 Va

Feito em papel, usado para escrever mensagens e magias.

Material

Peso 0

Propriedade
Item utilizado para escrever mensagens e armazenar magias. Para armazenar uma magia em um pergaminho, o conjurador deve pagar os pontos de magia necessários para conjurá-la. O processo requer uma hora para concluir a tarefa. Após armazenada no pergaminho, a magia não consome pontos de magia para ser conjurada, queimando o pergamino na conjuração.

Porta Virotes (vazio) — 1 Vo

Estojo de madeira feito para armazenar virotes.

Compartimento

Peso 0

Propriedade
Compartimento que permite guardar virotes suficientes para uma aventura. Enquanto guardados neste compartimento, os virotes podem ser sacados dele com uma ação livre.

Pacote de Explorador — 8 Vo

Uma mochila contendo o básico necessário para uma viagem.

Conjunto

Peso 0

Propriedade
Uma mochila contendo um saco de dormir, um cantil, uma corda, uma tocha, uma caixa de fogo e dez dias de ração de viagem.

Rações de Viagem — 5 Va

Comida desidratada, que resiste mais ao tempo que comida normal.

Suprimento

Peso 0

Propriedade
Refeição suficiente para um personagem por um dia.

Roupas Comuns — 5 Va

Camisa, manto, calça ou saia, e um chapéu ou capuz.

Vestimenta

Peso 0

Propriedade
Vestes de pessoas comuns.

Remédio — 20 Vo

Um frasco contendo um medicamento líquido, que quando ingerido, melhora a recuperação do personagem.

Suprimento

Peso 0

Propriedade
Quando ingerido, equivale a uma rolagem bem sucedida de cuidados médicos.

Roupas de Viajante — 2 Vo

Trajes muito utilizados por aventureiros, contendo uma camisa ou robe com muitos bolsos, calças, botas e um manto com capuz.

Vestimenta

Peso 0

Propriedade
Trajes para aventureiros, normalmente mais resistente que os trajes comuns.

Saco de Dormir — 1 Vo

Um enorme saco de couro e peles, utilizado para manter-se aquecido e confortável durante o descanso.

Utensílio

Peso 0

Propriedade
Requisito para um sono adequado, durante as viagens.

Símbolo Sagrado / Profano — 20 Vo

Um símbolo de uma divindade entalhado em madeira ou metal.

Foco

Peso 0

Propriedade
Um objeto utilizado por clérigos para canalizar os poderes de aspecto de sua divindade e por conjuradores ligados a uma religião, como componente para a conjuração de magias de Círculo Maior. Um símbolo sagrado refere-se a uma divindade boa. Um símbolo profano refere-se a uma divindade maligna. Deve ser empunhado com uma das mãos.

Tocha — 1 Vn

Haste grossa de madeira, contendo um tecido enrolado em uma das extremidades, imbuído com combustível.

Suprimento

Peso 0

Propriedade
Este item ilumina num raio de 5m e dura 1 hora.

Totem — 20 Vo

Pequeno tronco de madeira entalhado em imagens comumente relacionadas aos espíritos da natureza.

Foco

Peso 0

Propriedade
Um objeto utilizado por conjuradores como componente para a conjuração de magias de Círculo Maior. Deve ser empunhado com uma das mãos.

Varinha — 20 Vo

Uma curta e fina haste feita em madeira, metal ou outro tipo de material rígido.

Foco

Peso 0

Propriedade
Um objeto utilizado por conjuradores como componente para a conjuração de magias de Círculo Maior. Deve ser empunhado com uma das mãos.

Montarias

Montarias podem te ajudar a se locomover mais rápido e são muito úteis para carregar equipamentos. A seguir estão listadas várias montarias e seus preços.

Na tabela "Montarias e Suas Características", você encontrará as informações a seguir:

Carga: Quantidade de peso que a montaria suporta carregar, incluindo o personagem. Personagens médios possuem peso 5, personagens pequenos possuem peso 3. Caso a carga da montaria seja excedida, ela ficará lenta, até que sua carga seja reduzida. A carga máxima de uma criatura é igual a sua carga +2.

Deslocamento: É o quanto a montaria se move. Enquanto estiver montado, use o Deslocamento da montaria no lugar do Deslocamento do personagem.

Você pode obter maiores informações sobre as montarias no *Bestiário.*

Serviços

Entre as aventuras, os personagens certamente vão buscar descanso em alguma estalagem ou uma boa bebida e uma refeição em uma taverna. A seguir estão listados os serviços mais comuns.

Serviços e Profissionais

Serviço	Preço
Carne	2 Va
Cerveja	1 Vn
Estalagem Pobre	1 Vn
Estalagem Mediana	5 Va
Estalagem Rica	2 Vo
Guia	1 Vn por Km
Mensageiro	1 Va por Km
Pedágio	1 Vn
Reparos nos Equipamentos	1000
Refeição Diária	3 Va
Serviçal	2 Va por dia
Vinho	1 Va

Montarias e Suas Características

Montaria	Carga	Deslocamento	Preço
Pônei	8	9m	30 Vo
Cavalo de Montaria	9	12m	50 Vo
Camelo	9	12m	75 Vo
Cavalo de Guerra	10	15m	400 Vo

Magia

O guerreiro ergue seu machado. A arma com entalhes da runa de sorcdiron brilha em uma luz alaranjada, antes de cortar a garganta do orc. O ladino atravessa os corredores do templo profano sem ser percebido, após ter conjurado sobre si uma poderosa magia de ilusão. O mago desenha um círculo arcano no ar usando sua varinha enquanto pronuncia as palavras arcanas ígnis majesto lançando uma esfera de fogo na direção dos bandidos que se aproximavam pela estrada. O clérigo toca seu aliado caído pronunciando a palavra arcana vitae, fazendo com que suas feridas abertas se fechem. Todos esses efeitos, e muitos outros, não seriam possíveis se não existisse uma das grandes forças que movem o mundo de Altar: A Magia.

A magia é uma fonte imensa de poder, dada como presente a Hyd, pelo demiurgo Aeon. Ascendida como a deusa da magia, Hyd ensinou às raças titânticas, como usar parte dela para combater os primordiais, através de runas arcanas. Os primeiros a aprender a manipular a magia foram os faérian. A princípio, a magia era selvagem e cheia de efeitos colaterais agressivos, difícil de controlar. Eras mais tarde, os faérian criaram um alfabeto mágico conectado as runas arcanas, criando assim, palavras arcanas de controle. Isso facilitou a propagação do uso de magia entre os mortais.

Muitas raças, devido ao uso intenso da magia, criaram uma afinidade natural, como os dragórian e sua afinidade mágica elemental, os elfos das profundezas e sua ligação natural com a palavra arcana *tenebrae,* devido a uma maldição lançada sobre a sua deusa, e os gnomos da floresta e sua ligação com a palavra arcana *iluzio*.

Na era presente, foram catalogadas vinte e oito palavras arcanas e suas runas, deixadas pela deusa da magia para os mortais. No entanto, algumas ainda não foram completamente desvendadas, como a *inanis*, tambem conhecida como "a anti magia", e a palavra arcana *menso*, a qual alguns povos do continente de Psinoe possuem uma imensa ligação e que não pode ser aprendida, pois apenas quem nasce ligado a ela consegue usá-la.

Tempos mais tarde, os estudiosos arcanos aprenderam a criar efeitos mágicos através da combinação de palavras arcanas. Isso exigiu algumas mudanças na forma de conjurá-la. Quando um arcanista pronuncia uma magia, ele desenha seu círculo mentalmente. Isso se tornou um tanto difícil de se fazer com mais de uma palavra arcana. A combinação de duas palavras arcanas criou uma necessidade de tiques, manias e gestos para se lembrar, pois com mais palavras arcanas os círculos começaram a ficar mais complexos de se desenhar mentalmente, exigindo o que fora chamado mais tarde de gestos arcanos. Com a adição de uma terceira runa e sua palavra arcana, era necessário uma sustentação maior, um círculo maior e mais capacidade de memória. Para ajudar a memorizar o círculo, que ficara ainda mais complexo, os arcanistas passaram a usar materiais que tivessem alguma ligação com o efeito que a magia produziria, por exemplo, um pedaço de carvão para conjurar uma esfera flamejante, passando a ser necessário os componentes materiais ou uma espécie de focalizador.

Há ainda algumas lendas que contam sobre conjuradores que conseguiram conjurar devastadoras magias com quatro ou até mesmo cinco palavras arcanas, mas nenhuma escola de magia pode chegar a tornar isso um fato. Alguns boatos dizem até mesmo que essas magias exigem sacrificar a própria vida, mas ninguém ainda teve a audácia de experimentar tal feito.

Aprendendo a Conjurar Magias

1 - Aprenda a habilidade Palavra Arcana. Ao aprendê-la, você deve escolher uma das palavras descritas em sub-grupo. Essas palavras representam o tipo de magia que você está aprendendo a conjurar.

Por exemplo, aprendendo a habilidade Palavra Arcana (*iluzio*), o personagem se torna apto a conjurar as magias menores "Imagem Ilusória" e "Invisibilidade", que são magias compostas apenas pela própria palavra *iluzio*.

Para conjurar uma magia você deve rolar Conjuração contra um alvo 10 ou oposta a uma rolagem específica dos alvos (descrita na magia). Seu resultado deve igualar ou superar o número alvo para que a magia seja bem sucedida ou a rolagem oposta das criaturas alvo para que a magia seja bem sucedida contra eles.

Para aprender magias dos círculos intermediário (compostas por duas palavras arcanas) e maior (compostas por três palavras arcanas), o personagem deve aprender com outro personagem, através de tomos antigos ou pegaminhos esquecidos, desde que ele já tenha aprendido as palavras arcanas que compõem a magia a ser aprendida.

Por exemplo, um mago pode aprender uma magia de círculo intermediário, com um mago que já a possua, copiando a magia do grimório dele para o seu, mas para conjurá-la ele ainda precisará ter as habilidades Palavra Arcana correspondentes. Um personagem ainda pode encontrar, em tesouros e espólios, grimórios com magias de outro personagem, mas ainda será necessário possuir as habilidades Palavra Arcana que compõem cada magia que deseja aprender.

As magias aprendidas não contam no limite de magias criadas pelo próprio personagem.

Palavras Arcanas

Nesta sessão, você vai encontrar cada palavra arcana seguida de suas características.

Um jogador que queira ter acesso a uma das palavras arcanas, deve comprar a habilidade Palavra Arcana (Nome da Palavra).

A descrição de cada palavra arcana listam as informações a seguir:

Corrupção

Algumas palavras arcanas oferecem ajuste de corrupção ao final de cada aventura. Este ajuste é obrigatório e só pode ser removido através do gasto de dias de inatividade.

Magias de Círculo Menor

São as magias básicas de cada palavra arcana. Um

personagem que tenha aprendido uma determinada palavra arcana, sabe conjurar todas as magias de círculo menor pertencentes a mesma. Cada magia traz em sua descrição, características, efeitos e peculiaridades, como explicado abaixo:

Características:

Conjurar: É o tempo que se leva para conjurar a magia.

“Conjurar (Ação)” significa que a magia requer que o conjurador gaste sua ação para conjurá-la.

“Conjurar (Reação)” significa que a magia requer que o conjurador gaste sua reação para conjurá-la.

“Conjurar (Cena)” significa que a magia requer que o conjurador gaste uma cena inteira para conjurá-la.

Obs: Conjurar uma magia a partir de um pergaminho requer sempre uma rodada completa.

Alvo: Característica da magia que define quem é afetado. Os alvos devem estar sempre em sua linha de visão, a menos que a magia especifique o contrário.

“Alvo (Conjurador)” afeta apenas aquele que conjura a magia;

“Alvo (Uma criatura)” afeta uma criatura, seja ela aliada ou inimiga;

“Alvo (Um aliado)” afeta uma criatura aliada;

“Alvo (Inimigo)” afeta apenas criaturas inimigas;

“Alvo (Um objeto)” afeta apenas objetos inanimados;

“Alvo (Você ou um aliado)” pode afetar o conjurador ou um aliado.

Área: Características de magias que afetam áreas inteiras, sem um alvo direto.

“Área (1m x Nível)” afeta uma área de 1m de raio multiplicado pelo nível do conjurador, apartir de um espaço alvo dentro do alcance;

Alcance: Característica das magias que corresponde a distância entre o conjurador e seu alvo ou área da magia.

“Alcance (5m x Círculo x Nível)” tem um alcance de 5m multiplicado pelo círculo da magia (Menor [1], Intermediário [2] ou Maior [3]) e pelo nível do conjurador;

“Alcance (Toque)” no qual o alvo ou área deve estar a uma distância que permita o conjurador tocá-lo;

"Alcance (Emanação)" no qual a área da magia emana à partir do conjurador, mas não se move com ele.

"Alcance (Aura)" no qual a área da magia emana à partir do conjurador e se move com ele.

Duração: Característica que define a duração das magias.

“Duração (Uma cena)” Significa que a magia dura pelo restante do combate.

“Duração (Uma rodada)” Significa que a magia dura até que seu próximo turno comece.

“Duração (Sustentável - Movimento)” significa que a magia dura enquanto você gastar seu movimento no começo de cada turno subsequente para mantê-la;

“Duração (Sustentável - Ação)” significa que a magia dura enquanto você gastar sua ação no começo de cada turno subsequente para mantê-la;

Dano:

É o dano causado pela magia. Entre parenteses está a rolagem na qual os alvos devem ser bem sucedidos contra a rolagem de Conjuração para evitar o dano da magia.

O dano fixo é descrito no formato "Tipo X" , onde Tipo é o tipo de dano causado e X é quanto de dano a magia causa. *Exemplo: Raio 2*

Magias com dano escalonado são descritas no formato "Tipo +X", com um sinal de soma indicando que a magia causa dano escalonado. *Exemplo: Fogo +1*

Efeitos:

É o efeito produzido ao conjurá-la.

Peculiaridades:

São alterações que podem ser aplicadas a magia, durante a criação de uma nova magia a partir dela.

Truques

Algumas magias tem efeito tão sutíl que não chegam sequer a consumir a energia do conjurador. Essas magias são chamadas de truques. Cada palavra arcana tem sua lista de truques logo após a descrição das magias de Círculo Menor.

Metamagia

São efeitos que podem ser adicionados a uma magia durante sua criação. Alguns efeitos também alteram as características da magia. A descrição do efeito indica as características que a magia base deve ter. Ex.: "Efeito - Alvo" ou "Efeito - Área".

Propriedades para Itens Mágicos

São propriedades que podem ser aplicadas na criação de um item mágico, customizando o item. Junto de cada propriedade mágica, você encontrará o reajuste de valor do item em Valares de ouro e sua propriedade, com o modo de ativação (se ela é constante ou se usa uma ação para ser ativada).

Criando Novas Magias

Em Ligeia RPG, os conjuradores podem criar suas próprias magias e dar nomes a elas. Isso torna o jogo mais customizável e divertido.

Quando um personagem é criado, ele inicia o jogo apenas com as magias de círculo menor garantidas pelas palavras arcanas aprendidas. Conforme ele avança o jogo, ele pode usar seus dias de inatividade para criar magias novas a partir das magias iniciais de cada palavra arcana.

O tempo necessário para se criar uma nova magia depende do círculo ao qual a magia pertencerá. Magias de Círculo Menor requerem um dia para serem criadas e 400 Valares de Ouro; Magias de Círculo Intermediário requerem sete dias e 7.000 Valares de Ouro; Magias de Círculo Maior requerem trinta dias e 200.000 Valares de Ouro.

Para criar uma magia você deve seguir os passos abaixo:

1 -Escolha uma magia menor

Escolha uma das magias menores padrão de uma de suas palavras arcanas aprendidas. Ela será sua magia base.

2 - Escolha Peculiaridades

Escolha uma ou mais peculiaridades da magia escolhida.

3 - Escolha Metamagias

Você pode escolher até duas metamagias das suas palavras arcanas aprendidas para aplicar a sua magia base. Cada metamagia aumenta o círculo da magia em um grau.

Exemplo de Criação de Magia

Um mago que aprendeu as habilidades Palavra Arcana (*ignis*), Palavra Arcana (*glacios*) e Palavra Arcana (Majesto) deseja criar uma magia utilizando as três palavras arcanas.

Passo 1

Ele procura então entre as magias padrão que ele obteve acesso quando aprendeu essas palavras arcanas e decide que Esfera Ígnea, da Palavra Arcana (*ignis*) é a que mais chega perto do que ele quer criar.

Passo 2

Ele verifica na descrição da magia Esfera Ígnea e escolhe a peculiaridade "Aumentar o dano base em 2 pontos (Conjuração -2)", que diminuirá 2 pontos na conjuração da magia, mas aumentará o dano base que ela causa em 2 pontos.

Passo 3

Em seguida, ele verifica as metamagias das três palavras arcanas que ele conhece e decide que a

Composição das Magias	
Cículo	**Quantidade de Palavras**
Menor	Uma palavra (apenas Magia Base)
Intermediário	Duas palavras (Magia Base + 1 Metamagia)
Maior	Três palavras (Magia Base + 2 Metamagias)

Criando uma Magia		
Cículo	**Tempo Necessário**	**Custo para Criar**
Menor	1 dia	400 Vo
Intermediário	7 dias	7.000 Vo
Maior	30 dias	200.000 Vo

magia terá as metamagias "Magia Glacial", da palavra arcana *glacios*, e "Magia Ampliada", da palavra arcana Majesto.

Ele leva 30 dias para criá-la, gasta cerca de 200.000V e dá o nome então a magia de Tempestade da Chama Gélida.

Uma magia com 3 palavras arcanas (uma magia base e duas metamagias) é uma palavra de círculo maior. Logo, ele gastará 3 pontos de magia para conjurá-la e necessitará de componentes verbal, gestual e material ou foco. A magia também ocupará 3 páginas de seu grimório e ele deverá carregá-lo com ele para ter acesso a essas magias.

Componentes de Conjuração

São os componentes necessários para se conjurar uma magia. Para conjurá-la, o conjurador deve ser capaz de prover todos os componentes exigidos pela magia.

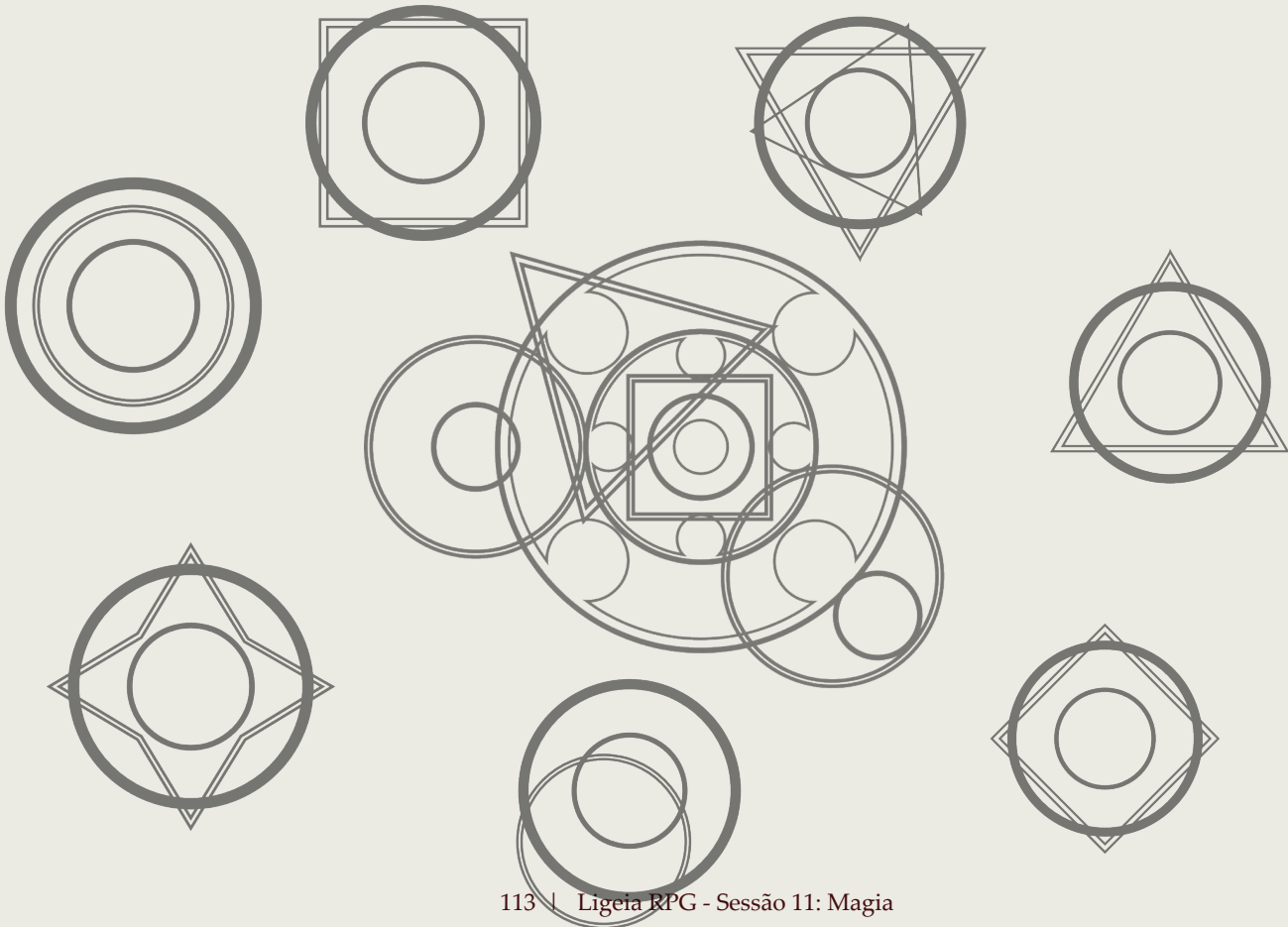
Verbal: É o componente mais importante. O componente verbal exige que o conjurador pronuncie as palavras arcanas que compõe a magia a ser conjurada. Logo, ele deve ser capaz de falar. Magias que tiram essa capacidade ou magias que criam zonas de silêncio, podem impedir sua conjuração.

Gestual: É um componente auxiliar na conjuração de magias mais poderosas. O conjurador precisa ter ao menos uma mão vazia para prover esse componente à conjuração da magia.

Material ou Foco: É um componente auxiliar na conjuração de magias extremamente poderosas. O conjurador deve ter o material ou foco em uma das mãos para prover esse componente à conjuração da magia.

Material Especial: Algumas magias exigem um componente material específico, como a magia "Reviver", da palavra arcana *vitae*. Esses componentes não são encontrados na bolsa de componentes mágicos e exige que sejam adquiridos separadamente. Seu custo é descrito na própria magia e sua necessidade não pode ser ignorada por nenhuma habilidade, magia ou traço.

Conjurando uma Magia

Cículo	Pontos de Magia Gastos	Componentes Necessários
Menor	1	Verbal
Intermediário	2	Verbal e Gestual
Maior	3	Verbal, Gestual, Materia ou Foco

Acida

Assim como *devena*, *acida* é uma das palavras arcanas mais antigas aprendidas pelos mortais. Muitos draconianos, pessoas nascidas com sangue de dragão, possuem uma ligação natural com esta palavra arcana. A palavra arcana *acida* manipula as propriedades do hidrogênio, agindo sobre as bases e metais. Logo, as magias criadas através dela, são magias danosas de efeito corrosivo e alto poder destrutivo. Arcanistas que se dedicam aos estudos desta palavra arcana são chamados Caustífices.

Dedicados a controlar de forma perfeita os círculos da palavra arcana *acida*, os caustífices fixam seus laboratórios em lugares próximos a rios e pântanos. Muito deles já subestimaram o poder destrutivo desta palavra e tiveram fins terríveis, como Carvinir Olho Fendido, que morreu derretido enquanto aperfeiçoava a magia Tempestade Ácida aprendida de seu mestre. Outros, ainda vivos, aprenderam a tempo, mas carregam até mesmo em seus rostos as marcas de *acida*.

Magias Menores

Rajada Ácida — **Menor**

Você pronuncia a palavra acida, e então sente um ardor em suas mãos. Uma esfera líquida surge flutuante, a partir da palma de sua mão. Você a aponta na direção de seu alvo. Uma rajada é disparada atingindo o inimigo e queimando-o com dano ácido.

acida

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (5m x Círculo x Nível)

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Ácido+1 (Esquiva ou Bloqueio, bloqueios bem sucedidos causam 1 ponto de dano ao escudo)

Efeito: Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Dureza para não perder 1 ponto de Dureza de sua armadura e deve também ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a sua Conjuração para não sofrer dano contínuo de ácido pelo resto da cena (Vigor anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Dano: Ácido +2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano: Ácido +3 (apenas Círculo Maior) (-)
- 1 Ponto de Dano Adicional a um tipo de criatura (-1)
- A magia só funciona em um determinado tipo de terreno (florestas, pântanos, desertos, montanhas...) (+2)
- A magia não funciona contra um tipo de criatura ou uma determinada raça (dragões, elfos, feras, infernais, orcs...). (+1)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)
- Alcance (Toque) (+2)

Corrosão — Menor

Com um breve sussurro, você pronuncia a palavra acida, fazendo com que surja um nevoeiro corrosivo em uma área, queimando seus inimigos.

acida

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Todas as criaturas dentro da área devem fazer uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração. Caso falhem, sofrerão dano contínuo de ácido pelo resto da cena (Vigor anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- A magia só funciona em um determinado tipo de terreno (florestas, pântanos, desertos, montanhas...) (+2)
- A magia não funciona contra um tipo de criatura ou uma determinada raça (dragões, elfos, feras, infernais, orcs...). (+1)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)
- Alcance (Emanação), o conjurador não é afetado (+1)
- Todos os objetos dentro da área perdem 1 ponto de Dureza. (-2)

Truques

Um conjurador de *acida* tem acesso aos seguintes truques:

Derreter Objetos: Com uma ação, o conjurador toca um objeto de metal, e rola Conjuração contra 8+ Dureza do objeto e se for bem sucedido, o objeto perde 1 ponto de Dureza.

Metamagias

A palavra arcana *acida* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Ácida — Básica - *acida*

Sua magia é uma versão ácida da magia original, causando dano ácido como parte do efeito.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de Ácido +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Magia Corrosiva — Básica - *acida*

Sua magia foi alterada para causar uma corrosão aos seus alvos.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas afetadas pela sua magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração. Caso falhem, sofrerão dano contínuo de ácido pelo resto da cena (Vigor anula).

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *acida* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Absorção Ácida — *acida*

Periaptos — +1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo ácido que você sofrer, será convertido em pontos de vida.

Caminhar na Água e Ácido — *acida*

Botas e Cintos — +3.500

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você pode caminhar em superfícies de água ou ácido como se fossem sólidas, sem nenhuma penalidade.

Caustífices — *acida*

Lentes — +14.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando lentes com essa propriedade, você recebe 1D na identificação de itens que tenham propriedades da palavra *acida*.

Corrosiva *acida*

Braçadeiras, Armas e Munições	+30.000 (Armas) +1.000 (Munições) +200.000 (Braçadeiras)

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, alvos atingidos por você, que sofrerem dano, deverão ser bem sucedidos em uma rolagem de Vigor (Normal). Caso falhem, sofrerão dano contínuo de ácido pelo resto da cena (Vigor anula).

Dano Ácido *acida*

Braçadeiras, Armas e Munições	Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano bruto adicional de ácido, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Erosão *acida*

Varinhas, Totens ou Símbolos Sagrados/ Profanos	+3.500 (Dano Ácido 1) +120.000 (Dano Ácido 2) +2.000.000 (Dano Ácido 3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *acida* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano adicional de ácido, dependendo do valor do item.

Explosão Corrosiva *acida*

Bombas Alquímicas	+300

Consumível
Este item é consumido quando utilizado

Propriedade (Ação)
Você pode arremessar este item num espaço até 10m de distância, usando uma ação e rolando Agilidade. Quando atinge o espaço alvo, cria uma área de 2m de raio centrada no espaço. Todos dentro da área devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Esquiva oposta a sua Agilidade, ou sofrerão dano contínuo de ácido até o fim da cena (Vigor anula).

Imunidade a Ácido *acida*

Anéis	+600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais e danos contínuos de ácido.

Penetração Ácida *acida*

Luvas e Braçadeiras	+400.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques e magias ignoram proteção contra ácido.

Proteção Contra Ácido *acida*

Armaduras, Robes e Capas	+400 (Proteção 1) +7.000 (Proteção 2) +200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano de ácido.

Respirar na Água *acida*

Máscaras e Colares	+3.500

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você pode respirar na água livremente, sem nenhuma penalidade.

Guia das Águas *acida*

Bússola	+1.500

Propriedade (Ação)
Pode ser ativada ou desativada com a palavra chave. Enquanto ativada, ela sempre apontará na direção do local mais próximo onde houver grandes quantidades de água. Enquanto desativada, funciona como uma bússola comum.

Augurado

A palavra arcana *augurado* está ligada à percepção e à intuição. Ela expande os sentidos através do tempo e espaço, para além das capacidades dos indivíduos afetados por ela, por um breve momento. Seus efeitos permitem que a consciência de seu alvo viaje através do espaço e do tempo, capturando cenas do passado, presente ou futuro, em qualquer lugar, dentro do plano de existência onde o conjurador se encontra. Através de *augurado*, as verdades ocultas do mundo são reveladas. Os arcanistas que se dedicam aos estudos desta palavra arcana são chamados de Oráculos.

Dentre os vinte e oito tipos de arcanistas, os oráculos são os mais isolados. Eles tendem a se isolar em montanhas altas para estudar os círculos da magia, buscando conhecimento do passado, do presente e do futuro. Os mais conhecidos se tornam respeitados dentro de qualquer sociedade, onde muitos os procuram com o intuito de encontrar boa sorte em uma previsão. Alguns tendem a trabalhar em casos obscuros de assassinatos, usando a magia para descobrir o assassino. No pior dos casos, quando sua magia lhes mostra o quão sombrio é o mundo, enlouquecem.

Magias Menores

Detectar

Menor

Quando você pronuncia a palavra augurado, sua visão se aguça, fazendo com que seus alvos brilhem em meio ao cenário, mesmo estando atrás de maciças paredes.

augurado

Características: Conjurar (Ação), Área (3m x Círculo x Nível), Alcance (Emanação)

Alerta concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Você detecta objetos ou criaturas escondidas. As criaturas devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, para evitar serem detectadas. Caso falhem, a magia releva sua localização exata.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Pode detectar magia (-2)
- Detecta apenas um tipo de criatura (+2)
- Não detecta um tipo de criatura (+1)
- Detecta apenas criaturas com Corrupção 7 ou maior (+2)
- Detecta apenas criaturas com Corrupção 3 ou menor (+2)
- Detecta apenas objetos de um tipo de material (+2)
- Não detecta um tipo de material (-1)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Revelar Passado **Menor**

Você toca o seu alvo e pronuncia a palavra augurado, mergulhando na mente dele e viajando através de suas memórias. Durante essas visões, você e seu alvo ficam em transe, vivenciando o passado.

augurado

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (Toque).

Conhecimento (História) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Permite que o conjurador veja cenas do passado do alvo ao tocá-lo, caso o alvo falhe em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração. É possível acessar memórias de uma quantidade de dias atrás igual ao seu atributo de Conjuração. O conjurador e o alvo ficam atordoados por uma rodada.

Peculiaridades (Criação de Magias):
- Meses, em vez de dias (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Anos, em vez de dias (apenas Círculo Maior) (-4)
- O conjurador sofre 1 ponto de dano quando conjura (+1)
- O conjurador não fica atordoado (-2)
- O alvo não fica atordoado(+1)
- O alvo sabe o que o conjurador está vendo (+1)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Visão Futura **Menor**

Você sussurra a palavra augurado para si mesmo, fazendo com que sua consciência viaje através do tempo, mostrando a você, turvas imagens das ameaças que irão prejudicá-lo. Auxiliando-o a tomar um melhor caminho.

augurado

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Conjurador).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Você pode re-rolar apenas uma vez todos os dados das suas próximas três rolagens. Você ainda pode gastar pontos heróicos para re-rolar qualquer uma delas normalmente. Você deve ficar com o segundo resultado, caso o faça.

Peculiaridades (Criação de Magias):
- Cinco rolagens, em vez de três (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-6)
- Sete rolagens, em vez de três (apenas Círculo Maior) (-8)
- O conjurador sofre 1 ponto de dano quando conjura (+1)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de a*ugurado* tem acesso aos seguintes truques:

Vislumbre: Quando você está realizando uma tarefa demorada, você pode usar este truque para olhar o futuro e ver suas tentativas de erro e acerto, recebendo +1 para as rolagens dessa tarefa.

Discernir Mentiras: Este truque te dá +1 em rolagens para detectar mentiras em uma interação social.

Detectar Propriedade Mágica: Você pode usar este truque para saber se um item é mágico ou não, com uma ação. Faça uma rolagem de Conjuração (Difícil). Se for bem sucedido, você sabe se o item é mágico ou não.

Encontrar o Caminho: Com uma rolagem bem sucedida de Conjuração (Normal), você consegue, com uma ação, saber para onde fica o norte.

Detectar Armadilhas: Este truque te dá +1 em rolagens para perceber armadilhas.

Detectar Corrupção: Com uma rolagem bem sucedida de Conjuração oposta a Mente de uma criatura, você detecta a Corrupção dela.

Metamagias

A palavra arcana *augurado* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Clarividente
Básica - *augurado*

Sua magia foi alterada para que você possa visualizar e mirar alvos ocultos durante a conjuração da mesma.

Efeito - Alvo
Você pode determinar como alvos, criaturas fora da sua linha de visão ou ocultadas, desde que não tenham cobertura contra você.

Magia Precognitiva
Básica - *augurado*

Sua magia lhe permite voltar três segundos no tempo, caso ela falhe, para conjurá-la novamente.

Efeito - Alvo ou Área
Você pode re-rolar sua rolagem de Conjuração para esta magia, uma vez por conjuração.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *augurado* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Adivinhação
augurado

Orbes, Totens ou Símbolos Sagrados/ Profanos — +3.500 (Conjuração +1) / +120.000 (Conjuração +2) / +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *augurado* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Augúrio
augurado

Espelhos — +30.000

Propriedade (Ação)
Quando você ativa esse espelho, você vê através dele, uma cena de seis segundos, que ainda irá acontecer até o fim do dia. O narrador pode descrever qualquer cena na qual o usuário esteja presente, mesmo as mais casuais e insignificantes. Caso o usuário utilize o espelho mais de uma vez no mesmo dia, ele verá a mesma cena, até que o dia acabe.

Caçadora Temporal
augurado

Armas, Luvas e Braçadeiras. — +1.500.000

Propriedade (Ação Livre)
Enquanto estiver vestindo braçadeiras ou luvas encantadas com essa propriedade, ou quando atacar com uma arma com essa propriedade, você pode re-rolar suas rolagens de ataque, pagando 1 ponto de magia cada vez que o fizer.

Guardião Temporal
augurado

Escudos — +1.000.000

Propriedade (Ação Livre)
Enquanto estiver empunhando um escudo encantado com essa propriedade, você pode re-rolar suas rolagens de Bloqueio, pagando 1 ponto de magia cada vez que o fizer.

Percepção
augurado

Lentes — +2.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando essas lentes, você recebe 1D no seu atributo de Percepção.

Vigilante Temporal
augurado

Cintos, Botas e Capas. — +1.000.000

Propriedade (Ação Livre)
Enquanto estiver vestindo um cinto, capa ou botas encantadas com essa propriedade, você pode re-rolar suas rolagens de Esquiva, pagando 1 ponto de magia cada vez que o fizer.

Visão da Verdade
augurado

Tiaras, Bandanas, Lentes, Coroas, Elmos e Máscaras. — +14.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver equipado com este item, você pode ver criaturas invisíveis e recebe 1D em rolagens contra magias compostas pela palavra arcana *iluzio*.

Visão no Escuro
augurado

Lentes, Elmos ou Máscaras. — +7.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver equipado com este item, você terá visão no escuro (10m).

Visão do Perigo
augurado

Tiaras, Bandanas, Coroas e Elmos. — +30.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver equipado com este item, você recebe +1 em Esquiva e Bloqueio.

Carmo

A palavra arcana *carmo*, dá ao conjurador a capacidade de conversar diretamente com o subconsciente de seus alvos. Isso lhe permite controlar as capacidades sensoriais dos alvos, fazendo com que tenham sensações e percepções que não condizem com a realidade. Com esse acesso ao subconsciente, é possível também plantar ideias nas mentes daqueles que são afetados pela magia. Muitos usuários da palavra arcana *carmo*, já foram deixados em estado de choque após conjurar uma magia. Afinal, a mente alheia pode ser algo nefasto. Os arcanistas que se dedicam aos estudos dessa palavra arcana são chamados de Encantadores.

Capazes de manipular o subconsciente utilizando círculos desta palavra arcana, os encantadores são arcanistas que geram desconfiança onde quer que vão. Estudiosos de magias capazes de escravizar, abalar ou mesmo acalmar a mente de qualquer criatura inteligente, os mestres da magia do encantamento se fazem necessários em situações de conflito, resolvendo-os sem que ninguém saia ferido. No entanto, muitos arcanistas aprendizes tiveram fins terríveis ao manipular círculos de *carmo*. Há muitos casos de morte cerebral por toda a Ligeia, onde encantadores falharam em manipulá-la.

Magias Menores

Causar Medo — **Menor**

Você sussurra a palavra carmo enquanto seu olhar brilha vermelho. Em seguida, você entra na mente de cada uma das criaturas ao seu redor, preenchendo-as de medo e desespero.

carmo

Características: Conjurar (Ação), Área (Nível), Alcance (Emanação), Duração (Uma Cena).

Carisma concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Todas as criaturas dentro da emanação devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, para não ficarem abaladas até o fim da cena (Mente anula). Uma mesma criatura não pode ser afetada por essa magia mais de uma vez no mesmo dia.

Peculiaridades (Criação de Magias):
- Só afeta um determinado tipo de criatura (+2)
- Não afeta um determinado tipo de criatura (+1)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)
- Alvos ficam também Imobilizados até o fim da cena (Mente anula) (-2)
- Alvos ficam também paralisados até o fim da cena (Mente anula) (-4)

Esvaziar a Mente — **Menor**

Quando pronuncia a palavra carmo, você entra na mente de seu alvo e o coloca em um estado de inconsciência.

carmo

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (3m x Círculo x Nível), Duração (Uma cena).

Carisma concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: O alvo deve ser bem sucedido em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, para não ficar pasmo até o fim da cena (Mente anula). Uma mesma criatura não pode ser afetada por essa magia mais de uma vez no mesmo dia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo fica atordoado, em vez de pasmo (apenas Círculo Maior) (-4)
- Alcance (Emanação) e Área (3m) (-5)
- Alcance (Toque) (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Controlar Criatura — **Menor**

Você pronuncia a palavra carmo em tom claro, enquanto mira sua visão em seu alvo, fazendo com que o mesmo entre em um torpor no qual segue suas ordens.

carmo

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (3m x Círculo x Nível), Duração (Sustentável - Ação Rápida).

Carisma concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: O alvo deve ser bem sucedido em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, para não ficar dominado pelo conjurador pela duração da magia (Mente anula). Uma mesma criatura não pode ser afetada por essa magia mais de uma vez no mesmo dia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Alcance (Emanação) e Área (3m) (-5)
- Alcance (Toque) (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *carmo* tem acesso aos seguintes truques:

Sugestão: Você pode designar uma tarefa fora de combate simples a uma criatura com Mente 2 ou superior, cujo desafio seja inferior a 2x seu nível, caso seja bem sucedido em uma rolagem de Conjuração oposta a Mente da criatura. Você não pode designar à criatura uma tarefa que ponha a saúde dela em risco.

Mente Tranquila: Você recebe +1 em ações fora de combate que exijam concentração e raciocínio. Tarefas como pesquisa, rastreio, identificação de itens e investigação são alguns exemplos disso.

Tolerar a Dor: Você limpa sua mente, focando seu pensamento em algo distante do seu corpo físico. Até o fim da cena, você possui 1D para resistir a torturas.

Bons Sonhos: Quando você usa esse truque, você escolhe um aliado. Quando esse aliado descansa, ele recupera 1 ponto de vida adicional.

Tornar Amigável: Você recebe +1 em rolagens de interação social para estabelecer contato amigável.

Metamagias

A palavra arcana *carmo* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Aterrorizante	Básica - *carmo*
Sua magia causa terror em seus alvos, fazendo com que fujam de você quando atingidos por ela.	
Efeito - Alvo ou Área Criaturas atingidas pela sua magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração. Caso falhem, ficarão abaladas até o fim da cena (Mente anula).	

Magia Atordoante	Avançada - *carmo*
Sua magia afeta a mente de seus alvos, deixando-os completamente atordoados.	
Efeito Criaturas atingidas pela sua magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração. Caso falhem, ficarão atordoadas até o fim da cena (Mente anula).	

Magia Dominadora	Avançada - *carmo*
Sua magia possui a mente de seus alvos, tornando-os submissos aos seus comandos.	
Efeito Criaturas atingidas pela sua magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração. Caso falhem, ficarão dominadas enquanto o conjurador usar sua ação rápida para sustentar o efeito (Mente anula).	

Magia Estonteante	Básica - *carmo*
Sua magia afeta a mente de seus alvos, diminuindo sua velocidade de raciocínio.	
Efeito - Alvo ou Área Criaturas atingidas pela sua magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração. Caso falhem, ficarão pasmas até o fim da cena (Mente anula).	

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *carmo* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Mente	*carmo*
Colares	+2.000.000
Propriedade (Constante) Enquanto você estiver usando esse colar, você recebe 1D no seu atributo de Mente.	

Aterradora	*carmo*
Máscaras, Elmos e Escudos.	+600.000
Propriedade (Constante) Enquanto estiver equipado com um item encantado com essa propriedade, toda criatura que puder vê-lo, deve ser bem sucedida em uma rolagem de Mente (Normal) ou ficará abalada até o fim da cena (Mente anula). Uma mesma criatura não pode ser afetada por essa propriedade mais de uma vez no mesmo dia. Você pode ativar o item ou desativá-lo usando uma ação livre.	

Atordoante	*carmo*
Máscaras e Colares	+600.000
Propriedade (Constante) Enquanto estiver equipado com um item encantado com essa propriedade, toda criatura que puder vê-lo, deve ser bem sucedida em uma rolagem de Mente (Normal) ou ficará atordoada até o fim da cena (Mente anula). Uma mesma criatura não pode ser afetada por essa propriedade mais de uma vez no mesmo dia. Você pode ativar o item ou desativá-lo usando uma ação livre.	

Atração	*carmo*
Lanternas	+700 (Normal) 14.000 (Difícil) +400.000 (Muito Difícil)
Propriedade (Ação) Essa lanterna, quando acesa, atrai criaturas que percebam sua luz, caso elas não sejam bem sucedidas em uma rolagem de Mente, cuja dificuldade depende do valor do item. O usuário pode escolher quem não é afetado por ela. As criaturas atraídas irão tentar se apoderar da lanterna e lutarão por ela até a morte ou até que o efeito cesse. O efeito dura até o fim da cena (Mente anula).	

Dreno Mental	*carmo*
Máscaras e Colares	+400.000
Propriedade (Constante) Enquanto estiver equipado com um item encantado com essa propriedade, toda criatura que puder vê-lo, deve ser bem sucedida em uma rolagem de Mente (Normal) ou ficará pasma até o fim da cena (Mente anula). Uma mesma criatura não pode ser afetada por essa propriedade mais de uma vez no mesmo dia. Você pode ativar o item ou desativá-lo usando uma ação livre.	

Dominação *carmo*

Coroas, Elmos e Tiaras	+1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver equipado com um item encantado com essa propriedade, toda criatura que puder vê-lo, deve ser bem sucedida em uma rolagem de Mente (Normal) ou ficará dominada até o fim da cena (Mente anula). Uma mesma criatura não pode ser afetada por essa propriedade mais de uma vez no mesmo dia. Você pode ativar o item ou desativá-lo usando uma ação livre.

Encantamento *carmo*

Instrumentos Musicais, Bastões Símbolo Sagrados/ Profanos	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *carmo* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Angélica Seely e Souji Yamato

Devena

A palavra arcana *devena* está ligada às forças da natureza. Ela cria uma conexão do conjurador com as forças naturais de forma a permitir-lhe controlá-la por um momento.

A runa *devena* é uma das runas arcanas mais antigas das quais os mortais obtiveram conhecimento. Seus conjuradores são chamados de Geomantes. Ainda existem povos tribais que carregam *devena* como um ensinamento a ser passado de geração para geração, sendo um dos principais ensinamentos do druidismo e do xamanismo. Alguns afirmam que sem a força de *devena*, Altar seria um mundo morto e cinzento.

Dominadores das magias desta palavra arcana primitiva, os geomantes a manipulam para controlar as forças da natureza. Animais, plantas e até mesmo os corpos dos titãs que formam os continentes de Altar, podem ouvir o seu chamado quando a palavra arcana é pronunciada de maneira sábia e correta. Reclusos, seus estudos os levam aos lugares mais inóspitos, pois acreditam que os círculos estão ligados às profundezas de Altar e aos seres mais antigos que nela habitam. Os geomantes são aqueles que carregam o castigo da geada e a fúria da tempestade.

Magias Menores

Controlar a Terra — **Menor**

Conforme você pronuncia a palavra arcana devena, o solo se move assumindo uma forma diferente conforme sua vontade.

devena

Características: Conjurar (Ação), Alcance (Nível x Círculo), Duração (Sustentável - Ação Rápida).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Você faz com que o chão de terra se mova num espaço alvo dentro do alcance e assuma uma das formas na lista baixo. Se o espaço alvo escolhido estiver ocupado por alguma criatura, esta deve ser bem sucedida em uma rolagem de Agilidade oposta a Conjuração para não cair no chão.

Muralha de Pedra - Um muro de pedra se ergue do chão. Ele ocupa uma quantidade de metros em linha reta igual ao seu atributo de Mente + Nível. E possui altura igual a seu Nível +1 em metros.

Pilar de Pedra - Um pilar alto de pedra se ergue do chão. Ele possui diâmetro igual ao seu Nível em metros. A altura dele é igual ao seu atributo de Mente + o dobro do seu Nível.

Esfera de Pedra - Uma esfera grande de pedra se forma a partir do chão. Ela possui diâmetro igual ao seu Nível em metros.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Pode movê-la depois de criada, usando sua ação, uma distância igual ao alcance (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Força da Natureza — **Menor**

Conforme você pronuncia a palavra arcana devena e toca o chão, a natureza a sua volta responde ao seu comando, criando uma área de ameaça aos seus inimigos.

devena

Características: Conjurar (Ação), Área (2m x Nível), Alcance (Emanação), Duração (Sustentável - Ação Rápida).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Você cria um efeito diferente dentro da área, de acordo com o terreno natural em que se encontra. O conjurador é imune ao efeito da magia.

Planícies (Ventania) - Criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro da área sofrem 1 ponto de dano bruto sônico e ficam lentas até deixarem a área.

Montanhas (Terremoto) - Criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro da área sofrem 1 ponto de dano bruto de concussão e caem no chão.

Colinas (Tempestade) - Criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro da área sofrem 1 ponto de dano bruto de raio e ficam surdas até deixarem a área.

Florestas (Nevoeiro) - Criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro da área sofrem 1 ponto de dano bruto de ácido e ficam cegas até deixarem a área.

Pântanos (Vinhas) - Criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro da área sofrem 1 ponto de dano bruto de veneno e ficam lentos até deixarem a área.

Desertos (Ondas de Calor) - Criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro da área sofrem 1 ponto de dano bruto de fogo e ficam enfraquecidas até deixarem a área.

Glacial (Nevasca) - Criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro da área sofrem 1 ponto de dano bruto de frio e ficam lentas até deixarem a área.

Subterrâneos (Vácuo) - Criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro da área sofrem 1 ponto de dano final e ficam emudecidas até deixarem a área.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Adiciona um segundo efeito, de outro terreno (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Adiciona dois efeitos de outros terrenos (apenas Círculo Maior) (-6)
- O terreno afeta você (+2)
- Só funciona em um tipo de terreno (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Invocar Animais — **Menor**

Você pronuncia a palavra arcana devena enquanto mentaliza uma fera se materializando no lugar onde você está focando sua visão, trazendo um animal de um lugar distante para auxiliá-lo.

devena

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Um espaço vazio), Alcance (Nível x Círculo), Duração (Sustentável - Ação Rápida).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Você invoca uma criatura do tipo fera pequena, com Desafio igual ao dobro do seu Nível ou menos, no espaço alvo. A criatura é amigavel a você e seus aliados, e hostil a seus inimigos, atacando-os em seu turno.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Invoca criatura média (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-1)
- Invoca criatura grande (apenas Círculo Maior) (-3)
- Aumente o Desafio em +1 (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Aumente o Desafio em +3 (apenas Círculo Maior) (-6)
- O conjurador perde 1 ponto de vida quando a conjura (+2)
- A criatura não é amigável a ninguém (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Invocar Plantas **Menor**

Você pronuncia a palavra devena, fazendo com que cresça uma planta carnívora em um espaço vazio, a qual ao fim da invocação dá frutos.

devena

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Um espaço vazio), Alcance (Nível x Círculo), Duração (Sustentação - Ação Rápida)

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Você invoca uma criatura do tipo planta, pequena, no espaço alvo, com Desafio igual ao seu nível ou menos. A planta é amigável a você e seus aliados e hostil a seus inimigos, atacando-os, se possível. A planta invocada concede uma quantidade de frutos no final da invocação, igual a seu atributo de Mente. Esses frutos podem ser medicinais ou venenosos (você escolhe quando invocar). Frutos medicinais curam 1 ponto de vida quando ingeridos (e contam como uma refeição), frutos venenosos causam 1 ponto de dano bruto de veneno quando ingeridos.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Invoca criatura média (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-1)
- Invoca criatura grande (apenas Círculo Maior) (-3)
- Desafio 3 + seu nível, ou menos (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Desafio 6 + seu nível ou menos (apenas Círculo Maior) (-6)
- Os frutos curam/causam 2 pontos de dano (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Os frutos curam/causam 3 pontos de dano (apenas Círculo Maior) (-4)
- O conjurador perde 1 ponto de vida quando a conjura (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *devena* tem acesso aos seguintes truques:

Criar Água: Realize uma rolagem de Conjuração. Você cria água potável suficiente para uma criatura a cada 2 pontos acima de 10.

Guia da Natureza: Você recebe +1 em rolagens de rastreio e localização enquanto estiver em terreno selvagem.

Herbário: Realize uma rolagem de Conjuração (Normal). Caso seja bem sucedido, você identifica plantas, obtendo informações sobre se são venenosas, comestíveis, soníferas, etc...

Metamagias

A palavra arcana *devena* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Selvagem Básica - *devena*

Sua magia tem, como efeito colateral, a manifestação das forças naturais selvagens que movem o mundo.

Efeito - Área
Sua magia cria um dos efeitos da magia menor Força da Natureza, seguindo as regras do terreno onde se encontra. Qualquer criatura que inicie seu turno dentro da área, sofre o efeito exceto você. A área dura uma cena.

Magia Verdejante Básica - *devena*

Sua magia cobre o solo onde é conjurada, fazendo com que cresçam plantas hostis a seus inimigos e amigáveis a seus aliados.

Efeito - Alvo ou Área
Sua magia cria uma área repleta de plantas, com um raio igual ao seu nível, centrada no alvou ou área atigindos. Inimigos que adentrarem ou iniciarem seus turno na área, sofrerão 1 ponto de dano bruto de veneno. Aliados que adrentrarem ou iniciarem seus turnos nela, recuperam 1 ponto de vida. Esse efeito pode ser sustentado por sua ação de movimento.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *devena* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Camuflagem *devena*

Armadura, Robes e Capas. +60.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo esse item, você recebe 1D em rolagens para se manter escondido.

Carvalho *devena*

Anéis	+2.500 (Proteção 1) +60.000 (Proteção 2) +1.500.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para receber um valor de Proteção (dependendo do valor do item) contra Corte, Perfuração e Concussão até o fim da cena.

Face Feral *devena*

Máscaras e Elmos	+7.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando essa máscara ou elmo. Você recebe 1D em rolagens para lidar com criaturas do tipo fera. Além disso, pagando 1 ponto de magia, você pode falar com animais até o fim da cena.

Invocação Animal *devena*

Estatueta	+3.500 (Desafio até 2) +120.000 (Desafio até 4) +2.000.000 (Desafio até 6)

Propriedade (Ação)
Esta estatueta possui a forma de uma criatura do tipo fera cujo Desafio depende do valor do item. Ao dizer a palavra de comando, a estatueta é ativada e se tranforma no animal relacionado a sua forma. Ela permanece ativada por uma hora, até que o animal perca todos os pontos de vida ou até que a palavra de comando seja dita novamente. O animal é amigável a você e seus aliados e hostil a seus inimigos.

Pele de Árvore *devena*

Poções	+50 (Proteção 1) +200 (Proteção 2) +500 (Proteção 3)

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação Rápida)
Quando você usa esse item, você recebe um valor de Proteção (dependendo do valor do item) contra Corte, Perfuração, Concussão e Veneno, mas também recebe Vulnerabilidade de mesmo valor contra Fogo. Os efeitos duram até o fim da cena.

Primitivo *devena*

Totens e Símbolo Sagrados/ Profanos	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *devena* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Peregrino *devena*

Sandálias	+700

Propriedade (Constante)
Este item foi encantado para se viajar em um tipo de terreno. Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você não fica lento por se mover em terreno difícil e recebe 1D para mover-se em silêncio enquanto estiver dentro desse tipo de terreno.

Predador *devena*

Armas	+700 (Dano Base +1) +14.000 (Dano Base +2) +400.000 (Dano Base +3)

Propriedade (Constante)
Esta arma foi encantada para a caça de um tipo de criatura (ou raça de humanóide). Quando você ataca uma criatura do tipo especificado, o dano base causado é aumentado em uma quantidade de pontos, dependendo do valor do item.

Raízes *devena*

Botas	+700

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você não pode ser derrubado.

Sobrevivente *devena*

Colares e Cajados	+2.500

Propriedade (Cena)
Enquanto estiver usando esse colar ou empunhando esse cajado, gastando uma cena, você descobre fonte de comida (frutos e animais) e água, num raio de 300m.

Energio

Alguns chamam de energia pura da magia, outros a chamam de magia sem forma. *energio* é uma palavra arcana capaz de produzir energia mágica bruta. É ensinada na maioria das academias de magia e é dita como o primeiro passo para aprender outras palavras arcanas. Muitos arcanistas acreditam que *energio* pode ser a chave para descobrir a palavra arcana da verdade, a Primeira Palavra. Os arcanistas que se dedicam ao estudo desta palavra, são chamados de Evocadores.

Os evocadores manipulam a magia pura, moldando-a conforme sua vontade. Apesar de seus círculos serem os mais ensinados aos aprendizes nas escolas de magia, não se deixe enganar. Os evocadores experientes podem se tornar armas de destruição sem o uso de nenhuma outra palavra arcana, capazes de emanar auras que destroem tudo ao seu redor e conjurar rajadas arcanas surpreendentes. Há um ditado em Ligeia que diz que subestimar um evocador é subestimar a própria magia.

Magias Menores

Aura Arcana — **Menor**

Conforme você pronuncia a palavra energio, mentalizando um mapa arcano, você cria uma aura de energia em torno de si, que fere qualquer um que se aproxime de você.

energio

Características: Conjurar (Ação), Área (Nível x Círculo), Alcance (Aura), Duração (Sustentação - Ação Rápida).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeito: Você emana uma aura de energia centrada em si mesmo. Todos as criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro dela, sofrem 1 ponto de dano de energia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- A aura causa 2 pontos de dano de energia (apenas Círculo Intermediário)(-)
- A aura causa 3 pontos de dano de energia (apenas Círculo Maior)(-)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Raio Arcano

Menor

Enquanto pronuncia energio, você traça mentalmente um trajeto que leva a explosão de energia criada na palma de suas mãos, até o seu alvo.

energio

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (5m x Nível x Círculo).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Energia +2 (Esquiva ou Bloqueio)

Peculiaridades (Criação de Magias):
- Dano: Energia +3 (apenas Círculo Intermediário)(-)
- Dano: Energia +4 (apenas Círculo Maior)(-)
- Alcance (Toque) (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)
- A magia não funciona contra um tipo de criatura ou uma determinada raça (+2)

Truques

Um conjurador de e*nergio* tem acesso aos seguintes truques:

Fluxo de Energia: Você pode conjurar esse truque tocando um aliado. Ele recuperará 1 ponto de magia adicional em seu próximo descanso.

Disco de Energia: Você pode conjurar esse truque para criar um disco de energia flutuante. O disco dura um dia inteiro e o segue onde você for. Ele é capaz de carregar 2 pontos de carga.

Metamagias

A palavra arcana *energio* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Energética

Básica - *energio*

Sua magia é uma versão energética da magia original, causando dano de energia aos alvos.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de Energia +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Magia Vórtica

Básica - *energio*

Sua magia emana através de uma aura em torno de você, afetando os que estão ao seu redor.

Efeito - Alvo
O alcance da sua magia muda para Emanação e a magia muda de alvo para Área (1m) por círculo de magia (2m para Intermediário, 3m para Maior). Os alvos da magia passam a ser todas as criaturas dentro da emanação.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *energio* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Absorção de Energia

energio

Periaptos — +1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo energia que você sofrer, será convertido em pontos de vida.

Dano de Energia

energio

Braçadeiras, Armas e Munições — Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano bruto adicional de energia, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Emanação

energio

Capa ou Robe — +600.000

Propriedade (Ação Rápida)
Você pode gastar uma quantidade de pontos de magia (definida por você) para ativar uma aura em torno de si mesmo, que dura até o fim da cena. Criaturas que entrarem na aura ou iniciarem seus turnos nela, sofrerão 1 ponto de dano bruto de energia. O tamanho da área da aura é igual a quantidade de pontos de magia gastos, em metros.

Evocação *energio*

Cajados, Varinhas, Bastões e Símbolos Sagrados/ Profanos	+3.500 (1 ponto de dano) +120.000 (2 ponto de dano) +2.000.000 (3 ponto de dano)

Propriedade (Constante)
Quando conjura uma magia composta pela palavra arcana *energio* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto adicional de energia, dependendo do valor do item.

Fonte Arcana *energio*

Cajados, Varinhas e Bastões	+2.500 (1 Ponto de Magia) +60.000 (2 Pontos de Magia) +1.500.000 (3 Pontos de Magia)

Propriedade (Cena)
Este item armazena 1/2/3 pontos de magia (dependendo do preço do item) dos seus pontos excedentes de magia, durante o seu descanso. Você pode usá-los normalmente em suas conjurações, como se contassem como seus pontos de magia normais.

Imunidade a Energia *energio*

Anéis	+600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais e danos contínuos de energia.

Mana *energio*

Poções	+300 (1 Ponto de Magia) +500 (2 Pontos de Magia) +1.000 (3 Pontos de Magia)

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação Rápida)
Quando você usa um item com essa propriedade, você recupera uma quantidade de pontos de magia, dependendo do preço do item.

Penetração de Energia *energio*

Luvas e Braçadeiras	+400.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques e magias ignoram proteção contra energia.

Proteção Contra Energia *energio*

Armaduras, Robes e Capas	+400 (Proteção 1) +7.000 (Proteção 2) +200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano de energia.

Regeneração Arcana *energio*

Robes, Colares, Periaptos e Faixas	+2.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, no turno em que você não se mover, você recuperará 1 ponto de magia.

Explosão de Energia *energio*

Bombas Alquímicas	+300

Consumível
Este item é consumido quando utilizado

Propriedade (Ação)
Você pode arremessar este item num espaço até 10m de distância, usando uma ação e rolando Agilidade. Quando atinge o espaço alvo, cria uma área de 2m de raio centrada no espaço. Todos dentro da área devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Esquiva oposta a sua Agilidade, ou sofrerão dano contínuo de energia até o fim da cena (Vigor anula).

Forma de Energia *energio*

Robes	+1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando esse item, todo o dano que você sofrer, será subtraído de seus pontos de magia, até que não lhe reste nenhum. Adicionalmente, enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você não fica exausto por ficar sem pontos de magia.

Exitium

Conhecida como a palavra da destruição, *exitium* é a palavra arcana cujas magias são as de mais difícil controle. Esta palavra arcana produz magias selvagens e de poder destrutivo muito grande, tanto para seus alvos, quanto para seu conjurador. Quando utilizada como palavra secundária em uma magia, ela tende a intensificar o poder de destruição da palavra primária. Arcanistas que dedicam seus estudos à palavra arcana exitium são chamados de Clastomantes e são muito temidos.

A palavra arcana da destruição é atraente, mas é como uma faca de dois gumes, hoje proíbida na maioria das escolas de magia. Os arcanistas que controlam os círculos desta palavra arcana são ousados e imprudentes. Isso os coloca como os arcanistas mais perigosos e temidos, uma colocação que é dividida apenas com os piromantes. As magias de *exitium* destroem os próprios clastomantes aos poucos, mas parece que a dor os torna fanáticos pela destruição. Os clastomantes carregam consigo o poder para conjurar mísseis e explosões, muitos acreditando que o poder, se não pelo respeito, vem pelo medo.

Corrupção: +1 por Aventura

Magias Menores

Explodir — **Menor**

Gritando a palavra exitium, você cria uma explosão em uma área, de pura energia destrutiva, ferindo seus inimigos.

exitium

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível), Esquivável.

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Dano Final de Energia 1 (Esquiva, não escalável)

Efeitos: Você sofre 1 ponto de dano final (não é possível evitar esse dano de qualquer forma).

Peculiaridades (Criação de Magias):
- Dano Final de Energia 2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano Final de Energia 3 (apenas Círculo Maior) (-)
- O dano final sofrido pelo conjurador aumenta para 2 (+2)
- Alcance (Emanação) e Área (2m) (+1)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Míssil Mágico — Menor

Pronunciando a palavra exitium, você lança da ponta de seu dedo, um míssil de energia arcana contra seu inimigo, que se choca contra ele inevitavelmente.

exitium

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Energia 1 (Indefensável, não escalonável)

Peculiaridades (Criação de Magias):
- Dano: Energia 2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano: Energia 3 (apenas Círculo Maior) (-)
- 1 míssil adicional (-6)
- 2 mísseis adicionais (-8)
- O conjurador sofre 1 ponto de dano ao conjurar esta magia. (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *exitium* tem acesso aos seguintes truques:

Despedaçar: Quando você conjura esse truque, você concentra energia em um toque vibrante a um objeto inanimado por uma rodada, causando 1 ponto de dano a sua Dureza. Os sons produzidos pela destruição de um objeto utilizando esse truque são bem sutís.

Metamagias

A palavra arcana *exitium* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Potencializada — Básica - *exitium*

Sua magia é uma versão de maior poder destrutivo que a versão original.

Efeito - Alvo ou Área
Quando adicionado a uma magia que cause dano, a magia causará o dobro do seu dano base. Você sofre dano final igual ao dano base quando conjura esta magia.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *exitium* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Aniquilação — *exitium*

Orbes: +3.500 (1 ponto de dano); +120.000 (2 pontos de dano); +2.000.000 (3 pontos de dano)

Propriedade (Constante)
Quando conjura uma magia composta pela palavra arcana *exitium* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano final adicional de energia, dependendo do valor do item. Você perde 1 ponto de vida sempre que conjura uma magia usando esse orbe.

Demolição — *exitium*

Cubo: +600.000

Propriedade (Ação)
Você pode pagar 1 ponto de magia, pronunciar uma palavra chave e tocar uma parede, porta ou cela usando esse cubo. A superfície tocada é imediatamente destruída por completo.

Esmagador — *exitium*

Armas de dano Concussão: +600.000

Propriedade (Constante)
Quando você ataca usando uma arma com essa propriedade, todo o dano base da arma é considerado dano final. Adicionalmente, todos os acertos críticos conseguidos com essa arma atordoam o alvo.

Explosivo *exitium*

Munições, Adagas e Dardos	+700 (1 de Dano - Normal) +14.000 (2 de Dano - Difícil) +400.000 (3 de Dano - Muito Difícil)

Propriedade (Constante)
Quando você ataca um alvo à distância com um item com essa propriedade e acerta, o alvo deve realizar uma rolagem de Agilidade para não sofrer dano de energia. A dificuldade na rolagem e a quantidade de dano sofrido variam de acordo com o valor do item.

Força *exitium*

Cinturão	+2.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando esse cinturão, você recebe 1D no seu atributo de Força.

Lâmina Afiada *exitium*

Armas de dano Cortante	+600.000

Propriedade (Constante)
Quando você ataca usando uma arma com essa propriedade, todo o dano base da arma é considerado dano final. Adicionalmente, o dano adicional de todos os acertos críticos causados com essa arma são dobrados.

Penetrante *exitium*

Armas de dano Perfuração	+600.000

Propriedade (Constante)
Quando você ataca usando uma arma com essa propriedade, todo o dano base da arma é considerado dano final. Adicionalmente, todos os acertos críticos conseguidos com essa arma causam dano contínuo de Sangramento.

Potencializador *exitium*

Orbes e Bastões	+600.000

Propriedade (Constante)
Quando você conjura uma magia que cause dano, utilizando um foco com essa propriedade, o dano base da magia é considerado dano final. Adicionalmente, todos os acertos críticos das magias conjuradas com esse item causam dano contínuo aos alvos do mesmo tipo que o dano base da magia até o fim da cena (Vigor anula).

Ritrak Wulfbar e Fortjun Barbacurta

FORJURI

forjuri é uma palavra arcana de negação, proteção e banimento. Ela cria barreiras e escudos, permitindo proteger ou manter presas, fora ou dentro, criaturas específicas. A runa primária desta palavra arcana representa uma forte ligação entre Aeon e os Altarim, representando a vontade dele de protegê-los, quando ele entregou o poder da magia a Hyd. Os arcanistas que dedicam seus estudos a esta palavra arcana são chamados de Abjuradores.

Há uma torre próxima de Vale Aurora, em Ligeia, que nenhuma criatura consegue entrar, graças a um esforço final de um abjurador, antes de sua morte, para proteger os segredos de seu mestre. Abjuradores são muito requisitados em companhias de aventureiros graças as suas magias defensivas. Um abjurador experiente é capaz de selar uma porta de forma que seria mais fácil quebrar uma parede de pedra que tentar passá-la. Eles são capazes de conjurar proteções em seus aliados tornando-os invencíveis.

MAGIAS MENORES

ARMADURA ARCANA — **Menor**

Pronunciando a palavra forjuri e tocando o alvo, você fornece ao mesmo uma armadura de energia arcana, que cobre todo o seu corpo.

forjuri

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Conjurador), Alcance (Toque), Duração (Dia).

Ofícios concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Conhecimento (Guerra) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo recebe Proteção 1 contra dano de Perfuração, Corte e Concussão. Esta proteção não se acumula com a proteção das armaduras.

Peculiaridades (Criação de Magias):
- A Proteção aumenta para 2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- A Proteção aumenta para 3 (apenas Círculo Maior) (-)
- Outro tipo de Dano (+2)
- Um tipo de dano adicional (-1)
- Alvo muda de Conjurador para Criatura (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Escudo Arcano **Menor**

Tocando seu alvo enquanto pronuncia a palavra arcana forjuri, você faz com que surja um escudo de energia arcana flutuante girando em torno do mesmo.

forjuri

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Conjurador), Alcance (Toque), Duração (Sustentável - Ação Rápida).

Ofícios concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Conhecimento (Guerra) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo recebe +1 nas rolagens de Bloqueio e é considerado como se empunhasse um escudo, mas sem ocupar as mãos. Suas rolagens de Bloqueio com esse escudo usam Mente em vez de Força.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Deflexão reduz 2 pontos de dano (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Deflexão reduz 3 pontos de dano (apenas Círculo Maior) (-)
- Bloqueia magias esquiváveis (apenas Círculo Maior) (-4)
- Alvo muda de Conjurador para Criatura (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Barreira Arcana **Menor**

Pronunciando a palavra forjuri, você cria em torno de si, uma barreira que repele seus inimigos e os mantém afastados, protegendo você e seus aliados.

forjuri

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (Emanação), Duração (Sustentável - Ação).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Conhecimento (Guerra) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você conjura uma barreira do tamanho da área, em torno de si. Todos os seus inimigos dentro da barreira devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, a cada rodada no começo do seu turno, ou serão empurrados para fora da barreira. Inimigos fora da barreira que tentem entrar, deverão ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, ou terão seu movimento finalizado adjacente a barreira. Ataques e magias que tenham você ou seus aliados dentro da barreira como alvos, devem superar sua rolagem de Conjuração. Magias que afetem áreas, devem superar sua rolagem de Conjuração para que afetem espaços dentro da barreira. Caso contrário, o ataque falha. Caso supere, o alvo do ataque deve se defender normalmente.

Todos as Metamagias que forem acrescentadas a esta magia base que afetarem você, também afetam seus aliados dentro da barreira.

Todos as Metamagias que forem acrescentadas a esta magia base que afetariam alvos da magia, afetam os inimigos dentro da barreira.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Inimigos que falharem na rolagem de Mente oposta a Conjuração, ficam pasmos até o fim da cena (Mente anula) (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Inimigos que falharem na rolagem de Mente oposta a Conjuração, ficam atordoados até o fim da cena (Mente anula) (apenas Círculo Maior) (-6)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)
- Sustentável - Movimento (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Sustentável - Ação Rápida (apenas Círculo Maior) (-4)
- Alcance (Aura) (apenas Círculo Maior) (-4)

Truques

Um conjurador de *forjuri* tem acesso aos seguintes truques:

Reforçar Trancas: Você pode conjurar esse truque e gastar uma cena, para reforçar magicamente uma tranca, seja de porta, cela, baú, etc. O grau de dificuldade para destrancá-la aumenta em um.

Metamagias

A palavra arcana *forjuri* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Protetora

Básica - *forjuri*

Sua magia concede proteção ao seu alvo.

Efeito - Alvo
O alvo dessa magia recebe Proteção 2 (3 para magia de círculo maior) contra um tipo de dano específico (especificado na criação da magia) até o fim da cena.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Magia Defensora

Básica - *forjuri*

Sua magia bloqueia tudo o que tente ameaçar seu alvo.

Efeito - Alvo
O alvo recebe +1 em Bloqueio até o fim da cena.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *forjuri* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Abjuração

forjuri

Bastões, Cajados e Símbolo Sagrados/ Profanos	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quando conjura uma magia composta pela palavra arcana *forjuri* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Atenção

forjuri

Capa	+21.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você fica imune a Indefeso, Cego e Surdo.

Couraça

forjuri

Armaduras	+3.500 (Proteção +1) +120.000 (Proteção +2) +2.000.000 (Proteção +3)

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto você estiver usanto um item com essa propriedade, você pode gastar 1 ponto de magiapara que uma couraça rígida surja em torno de você, aumentando uma quantidade de pontos de todos os seus valores de Proteção, dependendo do valor do item.

Determinação

forjuri

Elmos	+120.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você fica imune às condições Abalado, Pasmo, Dominado, Atordoado e Enfeitiçado.

Égide

forjuri

Amuleto	+3.500 (Bloqueio +1) +120.000 (Bloqueio +2) +2.000.000 (Bloqueio +3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você pode bloquear ataques como se empunhasse um escudo, recebendo um bônus nas rolagens de Bloqueio dependendo do valor do item.

Espelho

forjuri

Escudos	+14.000

Propriedade (Constante)
Quando você consegue uma deflexão em uma rolagem de Bloqueio usando este escudo, o dano defletido é subtraído dos pontos de vida do atacante.

Fortificação
forjuri

Armaduras	+1.500.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com essa propriedade, você fica imune a pontos de danos finais quaisquer que não sejam resultados do dano bruto subtraído da Proteção.

Obstinação
forjuri

Botas	+60.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você fica imune a Lentidão, Imobilização e Paralizia.

Contramágica
forjuri

Sinete	+1.000 (1 Palavra, Normal) +21.000 (2 Palavras, Difícil) +600.000 (3 Palavras, Muito Difícil)

Propriedade (Reação)
Esse sinete possui o entalhe de até três palavras arcanas dependendo do seu valor. Se você for alvo de uma magia composta por uma dessas palavras arcanas enquanto estiver empunhando esse sinete com uma das mãos, você pode usar sua reação para ativá-lo. Caso o faça, o conjurador da magia precisa que sua rolagem de Conjuração supere uma dificuldade, que depende do valor do item, ou ele próprio se tornará alvo da magia em seu lugar.

Rigidez
forjuri

Cintos	+14.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você fica imune a tentativas de derrubá-lo ou agarrá-lo.

Tenacidade
forjuri

Colares	+30.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você fica imune a Exaustão e Enfraquecimento.

Salomão Eliot e Aruanky

Fulgur

A palavra arcana *fulgur* é capaz de criar descargas elétricas de grande intensidade, que quando liberadas, ionizam o ar ao longo de seu percurso, criando um plasma sobreaquecido, emitindo radiação eletromagnética. A primeira escola arcana a estudar profundamente esta palavra, foi a Cabala da Luz Branca, cujos membros criaram a magia de relâmpago mais devastadora usando apenas *fulgur* como palavra de composição. *fulgur* é a segunda magia mais destrutiva dentre as palavras arcanas, ficando atrás apenas de *ignis*. Arcanistas que se dedicam aos estudos desta palavra são chamados de Raiomantes.

Há um ditado que diz que um raio não cai duas vezes no mesmo lugar. Diga isso a um raiomante e talvez você sobreviva ao segundo. Os raiomantes são capazes de paralizar uma criatura com um simples toque ou aniquilar várias criaturas conjurando apenas um raio. Seus locais de estudos estão nas altas torres, onde estudam e esperam por tempestades. Alguns raiomantes tendem a ser bem excêntricos.

Magias Menores

Relâmpago — **Menor**

Você pronuncia a palavra fulgur, fazendo com que um raio desça do céu e atinja seu alvo.

fulgur

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (5m x Círculo x Nível)

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Raio +1 (Esquiva)

Efeitos: Se o alvo sofrer dano, todas as criaturas adjacentes a ele sofrem 1 ponto de dano bruto de raio (+1 adicional para cada círculo acima do Menor).

Peculiaridades (Criação de Magias):
- Dano: Raio +2 (apenas Círculo Intermediário)(-)
- Dano: Raio +3 (apenas Círculo Maior)(-)
- Aumentar a distância entre os alvos secundários e o primário em 1m (-2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Toque Chocante — **Menor**

Sussurrando a palavra fulgur, você toca seu alvo, transformando a energia arcana em suas mãos em um choque que paralisa seu alvo.

fulgur

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (Toque)

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Raio +1 (Esquiva)

Efeitos: Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou ele ficará imobilizado pelo resto da cena (Vigor anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):
- O alvo fica paralisado até o fim da cena (Vigor anula) (-2)
- O alvo sofre dano contínuo de raio até o fim da cena (Vigor anula) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *fulgur* tem acesso aos seguintes truques:

Toque Desfibrilador: Conjurando essa magia em uma criatura à beira da morte (veja níveis de ferimento), concede um bônus de +1 em rolagens de cuidados médicos prestados a ele.

Metamagias

A palavra arcana *fulgur* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Chocante — Básica - *fulgur*

Sua magia foi alterada para fazer com que seus alvos sofram um choque elétrico.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas atingidas pela sua magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração. Caso falhem, ficarão imobilizadas até o fim da cena (Vigor anula).

Magia Corrente — Básica - *fulgur*

Sua magia se espalha de seu alvo inicial até as criaturas próximas.

Efeito - Alvo
Sua magia causa 1 ponto de dano bruto de raio a todas as criaturas adjacentes ao alvo.

Magia Eletrizante — Básica - *fulgur*

Sua magia é uma versão elétrica da magia original, causando dano de raio aos alvos.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de Raio +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *fulgur* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Absorção Elétrica — *fulgur*

Periaptos	+1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo raio que você sofrer, será convertido em pontos de vida.

Chocante — *fulgur*

Munições, Armas e Braçadeiras	+1.000 (Munições) +30.000 (Armas) +200.000 (Braçadeiras)

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, alvos atingidos por você, que sofrerem dano, deverão realizar uma rolagem de Vigor (Normal). Caso falhem, ficarão imobilizados até o fim da cena (Vigor anula).

Dano de Raio *fulgur*

Braçadeiras, Armas e Munições	Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano bruto adicional de raio, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Explosão Elétrica *fulgur*

Bombas Alquímicas	+500

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação)
Você pode arremessar este item num espaço até 10m de distância, usando uma ação, rolando Agilidade. Quando atinge o espaço alvo, cria uma área 2m de raio centrada no espaço. Todos dentro da área devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Esquiva oposta a sua Agilidade, ou sofrerão dano contínuo de raio e ficarão paralisados até o fim da cena (Vigor anula).

Imunidade a Raio *fulgur*

Anéis	+600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais e danos contínuos de raio.

Penetração Elétrica *fulgur*

Luvas e Braçadeiras	+400.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques ignoram proteção contra raio.

Proteção Contra Raio *fulgur*

Armaduras, Robes e Capas	+400 (Proteção 1) +7.000 (Proteção 2) +200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano de raio.

Receptor *fulgur*

Cubo	+700 (1 de dano / magia) +14.000 (2 de dano / magia) +400.000 (3 de dano / magia)

Propriedade (Ação)
Este cubo de cobre do tamanho de um punho pode ser acionado através de um botão contido em um de seus lados e arremessado em seguida (alcance de 5m). Se isso ocorrer enquanto houver núvens no céu, as mesmas ficarão carregadas e um raio será atraído das núvens para o cubo, quebrando tetos (se houver) e causando 1/2/3 de dano bruto de raio (dependendo do valor do item) a todas as criaturas até 4m e carregando o cubo com energia. Enquanto ele estiver carregado, ele funciona como um foco para magias compostas por *fulgur* e concede 1/2/3 pontos de magia para a conjuração das mesmas, dependendo do valor do item. Quando o último ponto de magia do cubo é gasto, ele descarrega e não pode mais ser usado como foco até ser carregado novamente.

Tempestade *fulgur*

Cajados, Totens, Varinhas e Símbolos Sagrados/ Profanos	+3.500 (1 ponto de dano) +120.000 (2 ponto de dano) +2.000.000 (3 ponto de dano)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *fulgur* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto adicional de raio, dependendo do valor do item.

Glacios

Está palavra arcana lida com a transferência de calor de uma forma diferente da palavra *ignis*, focando em fazer com que um corpo perca calor até chegar a um estado sólido. Através da palavra *glacios*, é possivel esfriar metal, enrijecer líquidos e congelar até mesmo o ar. Muitos estudiosos acreditam que elfos arcanotipográficos que criaram esta palavra arcana a partir da runa, tiveram auxílio divino de Kronox, o que reforça a teoria de que ele ainda esteja vivo. Arcanistas que se dedicam aos estudos desta palavra arcana são chamados de Criomantes.

No extremo sul do Estreito da Caveira, bem à beira das Montanhas da antiga Réia, há uma parte da estrada repleta de caixões de gelo translúcidos guardando os corpos dos desavisados. Por muito tempo acreditaram que fosse algum efeito natural causado por uma nevasca vinda das montanhas. Na verdade, aquilo era um aviso para quem tentasse atravessar as montanhas. Os criomantes detém o poder do frio devorador e da nevasca impiedosa. Criomantes experientes são capazes de congelar inimigos ainda vivos, um reflexo de seus frios corações.

Magias Menores

Raio de Gelo — **Menor**

Conforme você pronuncia a palavra glacios, a ponta de seu dedo indicador sofre uma queda de temperatura gigantesca, até criar uma centelha gélida o suficiente para que você possa lançar este raio gelado em seu inimigo.

glacios

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Frio +1 (Esquiva)

Efeitos: Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou ficará lento até o fim da cena (Vigor anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Dano: Frio +2 (apenas Círculo Intermediário)(-)
- Dano: Frio +3 (apenas Círculo Maior)(-)
- O alvo sofre dano contínuo de frio até o fim da cena (Vigor anula)(-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (Conjuração +1)

Área Congelada — Menor

Você pronuncia a palavra glacios enquanto seus olhos miram em uma direção, baixando a temperatura do lugar alvo, congelando o chão até que o gelo cresça e prenda as criaturas no local.

glacios

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Frio +1 (Esquiva)

Efeitos: Se um alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Agilidade oposta a Conjuração, ou ficará lento até o fim da cena (Força anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Cada alvo fica imobilizado até o fim da cena (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (Vigor anula) (-2)
- Cada alvo fica paralisado até o fim da cena (apenas Círculo Maior) (Vigor anula) (-4)
- Os alvos sofrem dano contínuo de frio até o fim da cena (apenas Círculo Maior) (Vigor anula) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *glacios* tem acesso aos seguintes truques:

Congelar Água: Conjurando esse truque, você consegue congelar a superfície da água. Você congela 1m² por rodada, tornando possível caminhar sobre ela. A água permanece congelada por 1 hora, mas pode variar de acordo com o clima local.

Metamagias

A palavra arcana *glacios* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Glacial — Básica - *glacios*

Sua magia é uma versão gélida da magia original, causando dano de frio como parte do efeito.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de Frio +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Magia Congelante — Básica - *glacios*

Sua magia congela seu alvo, diminuindo sua capacidade de movimento.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas atingidas pela sua magia devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Agilidade oposta a Conjuração ou ficarão lentos até o fim da cena (Força anula).

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *glacios* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Absorção Glacial — *glacios*

Periaptos	+1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo frio que você sofrer, será convertido em pontos de vida.

Caminhar no Gelo — *glacios*

Botas e Cintos	+700

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você pode caminhar em supercífies escorregadias normalmente, sem sofrer o risco de deslizar, nem penalidades de terreno difícil.

Congelante — *glacios*

Munições, Armas e Braçadeiras	+1.000 (Munições) +30.000 (Armas) +200.000 (Braçadeiras)

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, alvos que sofrerem dano de seus ataques, deverão realizar uma rolagem de Agilidade (Normal). Caso falhem, ficarão imobilizados pelo resto da cena (Força anula).

Dano Congelante *glacios*

Braçadeiras, Armas e Munições — Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano bruto adicional de frio, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Explosão Congelante *glacios*

Bombas Alquímicas — +500

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação)
Você pode arremessar este item num espaço até 10m de distância, usando uma ação, rolando Agilidade. Quando atinge o espaço alvo, cria uma área 2m de raio centrada no espaço. Todos dentro da área devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Esquiva oposta a sua Agilidade, ou sofrerão dano contínuo de frio e ficarão lentos até o fim da cena (Vigor anula).

Imunidade a Frio *glacios*

Anéis — +600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais e danos contínuos de frio. Baixas temperaturas de um ambiente naturalmente frio não o afetam.

Nevasca *glacios*

Cajados, Totens, Varinhas e Símbolos Sagrados/Profanos — +3.500 (1 ponto de dano) / +120.000 (2 ponto de dano) / +2.000.000 (3 ponto de dano)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *glacios* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto adicional de frio, dependendo do valor do item.

Penetração Gélida *glacios*

Luvas e Braçadeiras — +400.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques ignoram proteção contra frio.

Proteção Contra Frio *glacios*

Armaduras, Robes e Capas — +400 (Proteção 1) / +7.000 (Proteção 2) / +200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano de frio. Baixas temperaturas de um ambiente naturalmente frio não o afetam.

Proteção Invernal *glacios*

Lanterna — +700 (Proteção 1) / +14.000 (Proteção 2) / +400.000 (Proteção 3)

Propriedade (Ação Rápida)
Empunhando essa lanterna com uma das mãos, você pode ativá-la com uma palavra chave, fazendo com que uma luz fraca azulada emane num raio de 10m. Dentro desse alcance, todos as criaturas recebem Proteção contra dano de frio dependendo do valor do item.

Ignis

A palavra arcana *ignis* é a mais conhecida das palavras arcanas já catalogadas pelas escolas de magia. Ela é uma das maiores responsáveis pela fama dos arcanos como pessoas perigosas, devido ao seu alto poder de destruição. Seus conjuradores são chamados Piromantes.

ignis está relacionada ao controle do calor, fazendo com que o mesmo se desprenda da matéria através da combustão, gerando chamas de fogo. A conjuração consiste em manipular reações químicas de oxidação.

Queimar tudo. Este acaba sendo o pensamento daqueles que vão muito além do que suas mentes podem suportar, ao estudar os círculos dessa palavra arcana. Assim como os clastomantes, são os conjuradores mais temidos de Ligeia. Capazes de queimar até os ossos dos que se atrevem a subestimá-los, os piromantes são arcanos fanáticos pelo fogo. Seu poder de destruição é temido e respeitado na maioria das academias de magia. Na escola arcana de Eldad, nas montanhas ao norte, os piromantes são doutrinados na arte de modelar o fogo, como se fosse algo sólido.

Magias Menores

Esfera Ígnea — **Menor**

Você pronuncia a palavra ignis, enquanto desenha a runa da centelha em sua mente. O círculo de conjuração, que se forma nas pontas de seus dedos, logo dá lugar a uma esfera ardente de chamas intensas. Com apenas um movimento da mão, você a arremessa em seu desafortunado inimigo.

ígnis

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Fogo +1 (Esquiva)

Efeitos: Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Agilidade oposta a Conjuração, ou sofrerá dano contínuo de fogo até o fim da cena (Agilidade anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Dano: Fogo +2 (apenas Círculo Intermediário)(-)
- Dano: Fogo +3 (apenas Círculo Maior)(-)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Combustão

Menor

Através da pronúncia da palavra ignis, você faz com que a temperatura de uma pequena área suba a ponto de fazer com que as criaturas dentro dela entrem em combustão.

ígnea

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Todas as criaturas dentro da área devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou sofrerão dano contínuo de fogo pelo resto da cena (Vigor anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Os alvos ficam exaustos até o fim da cena (Vigor anula) (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Criaturas atingidas perdem todos os dados de melhoria em ações físicas (apenas Círculo Maior) (-6)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *ignis* tem acesso aos seguintes truques:

Criar Chamas: Com uma rolagem bem sucedida de Conjuração (Fácil) e usando uma ação, você consegue atear fogo em materiais inflamáveis, como madeira, papel, tecidos e etc. Esse truque pode ser utilizado para acender fontes de luz, como lanternas e tochas.

Metamagias

A palavra arcana *ignis* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Ardente

Básica - *ignis*

Sua magia foi alterada para fazer com que seus alvos queimem de dentro pra fora.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas atingidas pela sua magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração. Caso falhem, sofrerão dano contínuo de fogo pelo resto da cena (Vigor anula).

Magia Flamejante

Básica - *ignis*

Sua magia é uma versão ígnea da magia original, causando dano de fogo como parte do efeito.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de Fogo +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *ignis* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Absorção Ígnea

ignis

Periaptos	+1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo fogo que você sofrer, será convertido em pontos de vida.

Ardente

ignis

Munições	+1.000 (Munições)
Armas	+30.000 (Armas)
Braçadeiras	+200.000 (Braçadeiras)

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, alvos atingidos por você, que sofrerem dano, deverão ser bem sucedidos em uma rolagem de Vigor (Normal) ou sofrerão dano contínuo de fogo pelo resto da cena (Vigor anula).

Caminhar em Lava e Brasa

ignis

Botas e Cintos	+2.500

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você pode caminhar em supercífies de lava como se fosse sólida ou caminhar na brasa, sem sofrer dano ou penalidade.

Conflagração *ignis*

Capas e Robes	+1.500 (Dano 1) +30.000 (Dano 2) +1.000.000 (Dano 3)

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia, para criar uma aura de chamas de 1m de raio (2 para 2m de raio e 3 para 3m de raio) que causa a todos dentro dela 1, 2 ou 3 pontos de dano bruto de fogo por rodada (dependendo do preço do item). A aura dura uma cena.

Dano Flamejante *ignis*

Braçadeiras, Armas e Munições	Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano bruto adicional de fogo, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Imunidade a Fogo *ignis*

Anéis	+600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais e danos contínuos de fogo.

Incandescente *ignis*

Bastões, Orbes, Varinhas e Símbolos Sagrados/ Profanos	+3.500 (1 ponto de dano) +120.000 (2 ponto de dano) +2.000.000 (3 ponto de dano)

Propriedade (Constante)
Quando conjura uma magia composta pela palavra arcana *ignis* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto adicional de fogo, dependendo do valor do item.

Vaporização *ignis*

Cantís	+1.500 (2m) +30.000 (4m) +1.000.000 (6m)

Propriedade (Ação Rápida)
Quando você armazena qualquer líquido ingerível nesse cantil por uma hora, ele ferve magicamente o líquido, tornando-o em vapores. Usando uma ação rápida, você pode abrir o cantil. Quando aberto, o cantil dispersa os vapores, ficando vazio e cria uma emanação em torno de si, cujo raio depende do valor do item em metros. Todas as criaturas dentro da emanação recebem os benefícios, como se tivessem ingerido o líquido armazenado nele.

Incendiária *ignis*

Bombas Alquímicas	+300

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação)
Você pode arremessar este item num espaço até 10m de distância, usando uma ação e rolando Agilidade. Quando atinge o espaço alvo, cria uma área 2m de raio centrada no espaço. Todos dentro da área devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Esquiva oposta a sua Agilidade, ou sofrerão dano contínuo de fogo até o fim da cena (Vigor anula).

Penetração Ígnea *ignis*

Luvas e Braçadeiras	+400.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques ignoram proteção contra fogo.

Proteção Contra Fogo *ignis*

Armaduras, Robes e Capas	+400 (Proteção 1) +7.000 (Proteção 2) +200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano de fogo.

Iluzio

A palavra arcana *iluzio* está diretamente ligada à manipulação da luz ao redor do conjurador de forma a transmitir sensações aos seus alvos através da visão. As magias ligadas a *iluzio* podem elevar o conceito de ilusão de ótica a um nível superior. Os conjuradores de *iluzio*, os Ilusionistas, são muitas vezes chamados de enganadores e, em alguns lugares, eles podem não ser bem recebidos quando deixam em evidência tais habilidades. Criar magias a partir de *iluzio* requer um estudo aprofundado dos estímulos visuais. Há aqueles que odeiam este tipo de magia, chamando-a de magia barata, mas há também aqueles que a respeitam e sabem que seu potencial é capaz de mudar o lado de uma guerra.

Os ilusionistas manipulam os círculos desta magia, mexendo com seu sentido visual. As vezes, eles podem estar bem do seu lado te observando, invisíveis. Os iluzionistas manipulam a propagação da luz de forma única, moldando os espectros de cor para criar ilusões de ótica.

Magias Menores

Imagem Ilusória — **Menor**

Pronunciando a palavra iluzio, você se concentra em manipular a luz, moldando sua ideia de imagem em algo visível.

iluzio

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Um espaço vazio), Duração (Sustentação - Ação Rápida), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Carisma concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Cria uma imagem média de uma criatura ou objeto no espaço alvo. A imagem não se move, não tem cheiro, não emite nenhum tipo de som e é intangível. Todos que interagirem com a ilusão (conversar, tocar, atacar...) deverão ser bem sucedidos em uma rolagem de Percepção oposta a Conjuração, para notar que se trata de uma ilusão.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- A imagem tem cheiro (-4)
- A imagem se movimenta (-4)
- A imagem possui tangibilidade (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Invisibilidade **Menor**

Sussurrando a palavra iluzio, você consegue manipular a luz de forma a ocultar a sua imagem da visão dos que estão ao redor.

iluzio

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Conjurador), Duração (Uma cena).

Furtividade concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo se torna invisível pelo resto da cena. No entanto, ele cancela este efeito se realizar um ataque ou se mover.

Peculiaridades (Criação de Magias):
- O alvo pode se mover sem cancelar o efeito (apenas Círculo Intermediário ou Maior)(-4)
- O alvo pode se mover ou atacar sem cancelar o efeito (apenas Círculo Maior)(-8)
- Só fica invisível para um tipo de criatura (+1)
- Só um tipo de criatura podem vê-lo (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Visão Aterradora **Menor**

Pronunciando iluzio, você consegue criar, diante dos olhos de seu alvo, visões horripilantes que o deixam extremamente abalado.

iluzio

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura que possua visão), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Carisma concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Psíquico +0 (Percepção)

Efeitos: Caso o alvo sofra dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Percepção, para não ficar abalado até o fim da cena (Percepção anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):
- Dano: Psíquico +1 (apenas Círculo Intermediário)(-)
- Dano: Psíquico +2 (apenas Círculo Maior)(-)
- O alvo fica inconsciente até o fim da cena (Mente anula) (-5)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *iluzio* tem acesso aos seguintes truques:

Ocultar Objetos: Com uma rolagem bem sucedida de Conjuração (Normal) você consegue tornar um objeto em sua cintura, bainha ou algibeira invisíveis.

Truques de Mágica: Você pode usar pequenos truques de mágica para chamar atenção ou entreter as pessoas ao seu redor, recebendo +1 em rolagens de interação social contra elas.

Metamagias

A palavra arcana *iluzio* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Furtiva

Básica - *iluzio*

Quando você conjura essa versão de sua magia, ela o torna oculto dos olhares alheios.

Efeito - Alvo ou Área
Quando você conjura uma magia com esse efeito, você fica invisível até o fim da cena. O efeito cessa se você se atacar uma criatura.

Magia Ilusória

Básica - *iluzio*

Como efeito secundário, sua magia cria uma ilusão próxima a você.

Efeito - Alvo ou Área
Cria uma ilusão de uma criatura ou objeto de tamanho médio adjacente a você. A imagem não possui movimento, nem cheiro, nem tangibilidade, nem som. Criaturas devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Percepção oposta a Conjuração quando interagem com ela, para notarem que é uma ilusão.

Magia Invisível

Básica - *iluzio*

Quando você conjura essa versão de sua magia, o alvo não consegue ver seus efeitos, ficando incapaz de se defender por inteiro.

Efeito - Alvo ou Área
As criaturas atingidas são consideradas indefesoas para se defender dessa magia.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *iluzio* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Camaleão

iluzio

Anéis +7.000

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto você estiver usando um item com essa propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para assumir a aparência de um humanóide pequeno, médio ou grande, que você já tenha visto. Você recebe 1D para tentar se passar por essa criatura. O efeito dura até o fim da cena.

Deslocamento

iluzio

Botas, Cintos, Faixas, Amuletos +1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver equipado com um item encantado com essa propriedade, você não pode ser alvos de reações de ataque.

Invisibilidade

iluzio

Anéis, Cintos e Capas +400.000

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto você estiver usando um item com essa propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para ficar invisível. Esse efeito dura até que você ataque uma criatura ou até o fim da cena.

Ocultação

iluzio

Robes e Capas +7.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você recebe 1D em rolagens de atividades furtivas.

Nebulosa

iluzio

Poção +200

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação Rápida)
Quando você usa um item com essa propriedade, você se torna invisivel até o fim da cena ou até que ataque ou conjure magias.

Enganação

iluzio

Espelhos e Símbolo Sagrados/ Profanos

+3.500 (Conjuração +1)
+120.000 (Conjuração +2)
+2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *iluzio* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Quarto Fantasma

iluzio

Chave

+700 (Normal)
+14.000 (Difícil)
+400.000 (Muito Difícil)

Propriedade (Cena)
Você pode gastar 1 ponto de magia enquanto empunha esta chave, para criar uma área de 12m² coberta de uma ilusão de invisibilidade. Apenas criaturas a sua escolha perceberão que se trata de uma ilusão e poderão se esconder em seu interior. Demais criaturas devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Percepção, cuja dificuldade depende do valor do item, ou não perceperão que se trata de uma ilusão. A área é invisível aos olhos de quem a vê de fora, a menos que tenha passado no teste. Quando atravessada, não é possível ver as criaturas dentro dele.

Inanis

Também conhecida como a antimagia, as magias da palavra arcana inanis são capazes de anular um efeito mágico, criar escudos de proteção contra magia e até mesmo destruir um item mágico. Muitos caçadores de magos se valem dessa palavra arcana para capturar suas presas. Os arcanistas que se dedicam aos estudos desta magia são chamados Óbices.

Também conhecidos como as trancas da magia ou os arcanistas do vazio, os óbices são arcanos que manipulam os círculos dessa palavra arcana para criar formas de anulação de magia. Desde campos antimagia, até mesmo desencantar poderosos itens mágicos. Os óbices são temidos exclusivamente pelos arcanistas, pelo fato óbvio de que podem anular completamente os seus poderes, mas também se fazem necessários em diversas situações, como a caçada pelo Soneto de Lamúrias, por exemplo, em que só um poderoso óbice poderia destruír o livro amaldiçoado.

Magias Menores

Cancelar Magia — **Menor**

Você pronuncia a palavra inanis, enquanto um efeito mágico visível se torna seu foco visual. O seu poder arcano segue como uma onda neutralizando a magia.

Inanis

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma área de efeito, um item mágico, uma criatura afetada), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Esta magia anula permanentemente uma área de efeito de magia. Ela também neutraliza um item mágico pelo resto da cena. Conjuradores das áreas de efeito podem tentar mantê-la caso sejam bem sucedidos em uma rolagem de Conjuração oposta a Conjuração. Itens mágicos tem +2 de bônus nessa rolagem para cada propriedade mágica contida nele.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Queimar Magia

Menor

Você pronuncia a palavra inanis, enquanto mira um alvo, fazendo com que sua energia arcana queime, deixando seu corpo.

inanis

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (Toque).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo deve ser bem sucedido em uma rolagem de Agilidade oposta a Conjuração, para não ser tocado por você e perder 2 ponto de magia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo perde 4 pontos de magia (apenas Círculo Intermediário) (-)
- O alvo perde 6 pontos de magia (apenas Círculo Maior) (-)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *inanis* tem acesso aos seguintes truques:

Presença Neutra: Se você for bem sucedido em uma rolagem de Conjuração (Difícil), você ativa uma aura com raio igual ao seu nível em metros. Dentro desse raio, conjuradores se sentem desconfortáveis. Qualquer um conjurando uma magia dentro dessa aura, sofre uma penalidade de -1 em sua rolagem de Conjuração.

Metamagias

A palavra arcana *inanis* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Neutralizante

Básica - *inanis*

Sua magia é uma versão antimagia da magia original (irônico não?).

Efeito - Alvo ou Área
As criaturas atingidas por esta magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Conjuração oposta a Conjuração, para que suas magias com duração ativa não sejam canceladas.

Magia Neutralizante

Básica - *inanis*

Sua magia é uma versão vazia da magia original, que suga e destrói a energia mágica de seus alvos.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas atingidas por sua magia perdem 4 pontos de magia (6 caso a magia seja de Círculo Maior). Não poder ser aplicada a Queimar Magia.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *inanis* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Antimagia

inanis

Algemas +30.000

Propriedade (Constante)
Uma criatura algemada com esse item fica incapaz de conjurar magias. Algemar uma criatura é uma ação que só pode ser executada contra criaturas indefesas.

Anulação

inanis

Capas e Robes
+1.000 (Círculo Menor)
+21.000(Círculo Intermediário)
+600.000 (Círculo Maior)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando esse item, você não pode ser afetado por áreas de efeito de magias de um determinado círculo ou inferior, dependendo do valor do item.

Ferida Arcana

inanis

Armas
+400 (1 Ponto de Magia)
+7.000 (2 Pontos de Magia)
+200.000 (3 Pontos de Magia)

Propriedade (Constante)
Quando você acerta um ataque em uma criatura com essa propriedade, a criatura perde uma quantidade de pontos de magia dependendo do valor do item.

Magia Neutra *inanis*

Baralho	+21.000

Propriedade (Ação)
Esse baralho possui 26 cartas. Quando embaralhado, usando as duas mãos, você pode sacar uma carta desse baralho com uma ação, ativar seu efeito e descartá-la, guardando-a fora do baralho. Cada carta possui o desenho da runa de uma palavra arcana (exceto *inanis* e *menso*). Quando uma carta é sacada do baralho, magias compostas pela palavra da carta não funcionam em um raio de até 1km até que a carta seja devolvida ao baralho, ou até o fim da cena (o que vier primeiro). Se o baralho estiver guardado em uma algibeira, é possível sacar uma carta usando apenas uma mão e uma ação rápida. É possível devolver as cartas já sacadas ao baralho, mas isso cancelará seu efeito mágico e ele precisará ser embaralhado de novo. Embaralhar o baralho leva uma rodada e requer o uso das duas mãos.

Rompimento *inanis*

Armas	+1.500

Propriedade (Constante)
Quando você acerta uma criatura com uma arma com essa propriedade e causa dano a ela, todas as condições benéficas à criatura são canceladas.

Sangramento Arcano *inanis*

Armas	+2.500 (Normal) +60.000 (Difícil) +1.500.000 (Muito Difícil)

Propriedade (Constante)
Quando você acerta uma criatura com uma arma com essa propriedade e causa dano a ela, criatura deve ser bem sucedida em uma rolagem de Vigor, cuja dificuldade depende do valor do item, ou perderá 1 ponto de magia por rodada até o fim da cena (Vigor anula).

Vácuo *inanis*

Orbes, Bastões e Símbolo Sagrados/ Profanos	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *inanis* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Vazio *inanis*

Anéis	+2.000.000

Propriedade (Ação Rápida)
Você pode ativar um item com essa propriedade pagando 1 ponto de magia. A cada rodada ele exigirá 1 ponto de magia seu para continuar ativo. Se você iniciar seu turno sem pontos de magia, o efeito se encerra. Enquanto esta aura durar, nenhuma magia ou item mágico num raio de 10m funcionará (apenas este).

Adaga do Sangramento Arcano

KREO

Considerada a palavra arcana que carrega parte do próprio Aeon em sua essência, *kreo* é a palavra arcana da criação. Com ela um conjurador é capaz de criar algo do nada, desde que já tenha estudado o material que irá compor esse algo. Alguns servos do deus da criação manifestam o poder de controlar esta palavra arcana sem nenhum estudo. Os arcanistas que dedicam seus estudos a esta palavra arcana são chamados de Tecelões.

Os tecelões são os possuidores do poder da criação. Eles manipulam os círculos dessa magia para criar matéria e moldá-la. Uma pedra enorme, uma espada, um escudo, tudo pode ser criado pelos tecelões. Eles também tem poder para reparar objetos. Isso permitiria restabelecer um amuleto mágico defeituoso usando sua magia. Há lendas de que na cidade de Grandía, um tecelão experiente chamado Splink, criou um golem em apenas uma noite enquanto sonhava com o projeto de seu futuro constructo. Algumas lendas contam que tecelões possuem uma centelha do poder do deus Aeon em suas almas. Se você conhecesse um deles, certamente afirmaria o mesmo.

MAGIAS MENORES

CRIAR — **Menor**

Quando pronuncia a palavra kreo, se concentrando no formato do que deseja criar, sua vontade molda a realidade e cria a matéria, dando forma a sua imaginação.

kreo

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Espaço Vazio), Alcance (5m x Círculo x Nível), Duração (Uma hora).

Ofícios concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você cria um objeto do nada (sim, você literalmente cria), de tamanho médio (uma espada longa por exemplo). Para conseguir sucesso em criar, você precisa ser bem sucedido em sua rolagem de Conjuração, contra um número alvo igual a 10 somado a Dureza mais alta dentre os materiais dos quais o item será composto. Se for bem sucedido, o item surge no espaço escolhido.

Os objetos pode ser arremessados em uma criatura como parte da mesma ação usada para criá-los. Caso atinja a criatura, ela deve ser bem sucedida em uma rolagem de Esquiva oposta a Conjuração, para não sofrer dano do tipo apropriado (Concussão +0, Perfuração +0 ou Corte +0).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Cria até 2 objetos (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Cria até 3 objetos (apenas Círculo Maior) (-6)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (Conjuração +1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (Conjuração +1)

Reparar

Menor

Você toca um objeto ou constructo defeituoso enquanto pronuncia a palavra kreo, transmitindo sua energia arcana de forma a repará-lo.

kreo

Características: Conjurar (Cena), Alvo (Um objeto ou Constructo), Alcance (Toque).

Ofícios concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você recupera 1 ponto da Dureza perdida do objeto com defeito (+1 ponto para cada 2 pontos do seu resultado de Conjuração acima de 10). Quando conjurada em um constructo, ele recupera a mesma quantidade de pontos de vida.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Repara 3 pontos (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Repara 5 pontos (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *kreo* tem acesso aos seguintes truques:

Forja Mágica: Quando você está encantando ou criando um item, você recebe 1 ponto heróico adicional para ser usado somente na criação de itens.

Metamagias

A palavra arcana *kreo* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Material

Básica - *kreo*

Sua magia cria um objeto como parte de seu efeito.

Efeito - Alvo ou Área

Cria um objeto médio ou menor, caso sua rolagem de Conjuração supere 10 + maior Dureza dentre os materias do objeto a ser criado, que é lançado junto a magia. Se for uma arma, causará dano escalonado usando o resultado de Conjuração como rolagem de ataque e a magia se tornará Bloqueável e Esquivável.

Magia Reparadora

Básica - *kreo*

Sua magia repara objetos como parte do seu efeito.

Efeito - Alvo

Caso o alvo da sua magia seja um objeto, sua magia recupera 2 ponto de Dureza do objeto (3 caso a magia seja do círculo maior).

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *kreo* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Artesão

kreo

Luvas e Cintos

+700 (1 ponto heróico)
+14.000 (2 pontos heróicos)
+400.000 (3 pontos heróicos)

Propriedade (Constante)

Enquanto estiver usando este item, você cria itens como se tivesse uma quantidade de pontos heróicos diários a mais para gastar na criação do item, dependendo do valor do item.

Absorção Material

kreo

Armaduras

+3.500 (1 de Dano)
+120.000 (2 de Dano)
+2.000.000 (3 de Dano)

Propriedade (Constante)

Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, sempre que você sofrer dano proveniente de uma arma. A arma deve ter sua dureza testada. Numa falha, a arma perderá uma quantidade de pontos de Dureza dependendo do valor do item.

Criação

kreo

Varinhas, Cajados, Totens e Símbolo Sagrados/ Profanos

+3.500 (Conjuração +1)
+120.000 (Conjuração +2)
+2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)

Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *kreo* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Fortaleza *kreo*

Chaves	+700 (10m², 1 Andar) +14.000 (20m², 2 Andares) +400.000 (30m², 3 Andares)

Propriedade (Cena)
Você pode gastar 1 ponto de magia enquanto empunha esta chave, para criar uma construção de alvenaria, cuja área ocupada e a quantidade de andares depende do preço do item. Essa construção possui portas e janelas à sua escolha e podem ser trancadas e destrancadas usando a própria chave. A construção dura 8 horas. No fim das 8 horas ela desaparece e as criaturas que estiverem em qualquer de seus andares são teleportadas para o chão firme.

Identificação *kreo*

Lentes	+1.000

Propriedade (Constante)
Você recebe 1D na identificação de propriedades de itens mágicos.

Indestrutível *kreo*

Qualquer	+400 (Dureza +1) +7.000 (Dureza +2) +200.000 (Dureza +3)

Propriedade (Constante)
Um item com esta propriedade possui pontos de Dureza além do normal, dependendo do valor do item. Quando quebrado, seu portador pode trazê-lo de volta em um dia gastando 1 ponto de magia, em uma hora gastando 2 pontos heróicos, ou em uma rodada gastando 3 pontos heróicos.

Lâminas Infinitas *kreo*

Baínhas	+400 (Lâminas Grandes) +1.000 (Lâminas Pequenas)

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver usando este item e ele estiver vazio, você pode gastar 1 ponto de magia para que ele crie dentro dele uma arma do tipo Lâminas Pequenas ou Lâminas Grandes (dependendo do valor do item). Os itens criados desaparecem no fim da cena.

Reparação *kreo*

Óleos	+50 (+1 Dureza) +100 (+2 Dureza) +150 (+3 Dureza)

Propriedade (Cena)
Este item pode ser aplicado sobre um objeto danificado, recuperando pontos da dureza do objeto, dependendo do valor do item.

Armadura de Escamas Indestrutível

Krucigon

A palavra arcana Krucigon está relacionada a travessia e viagem. Ela permite ao conjurador ou seu alvo moverem-se através de outros planos de existência. Conjuradores que dedicam seu estudo a essa palavra são chamados de Teleportadores e são muito procurados por aventureiros que precisam viajar longas distâncias ou mesmo ir a outros planos. No entanto, há uma lenda que diz que a deusa dos segredos, quando criou o véu etéreo, trancou a passagem entre os planos, permitindo que somente os mortais viajassem entre os planos, impedindo que deuses como os primordiais pudessem adentrar Altar livremente.

Também conhecidos como saltadores, os teleportadores são os arcanistas de aparência mais excêntrica entre todos. Isso porque em suas viagens, acabam aderindo a cultura de outros planos. Os teleportadores são capazes de manipular os círculos dessa palavra arcana para viajar entre os planos, teleportando-se de um lugar para o outro em questão de segundos. São muito procurados por companhias de aventureiros experientes. Em um combate, a maioria dos inimigos não é capaz de acompanhá-los. A maioria dos aventureiros teme confiar em teleportadores novatos, pois nunca se sabe onde a viagem irá levá-los.

Magias Menores

Forma Etérea — **Menor**

Tocando uma criatura ou objeto e pronunciando a palavra krucigon, você faz com que ela translade para o Véu Etéreo, ficando intangível.

krucigon

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (Toque), Duração (Sustentável - Ação Rápida).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo fica Intangível pela duração da magia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo não provoca reações de ataque quando se move (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-3)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Teletransporte — Menor

Enquanto sussurra a palavra krucigon, você rasga o véu etéreo, permitindo que você, uma criatura ou um objeto no qual tocar viaje através dos planos.

krucigon

Características: Conjurar (Movimento), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (Toque).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo é teleportado até uma distância igual a 10m x Círculo x Nível, à sua escolha, em terra firme, para onde você possa ver.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Teleporta o alvo para qualquer lugar do mesmo plano, que você já tenha visitado (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Teleporta o alvo para outro plano, que você já tenha visitado (apenas Círculo Maior) (-6)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Invocar — Menor

Você pronuncia a palavra krucigon, trazendo de outro plano uma criatura ou um objeto que você mentalizar.

krucigon

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Espaço vazio), Alcance (Adjacente), Duração (Sustentável - Movimento).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você invoca uma criatura pequena com Desafio igual ao dobro do seu nível ou um objeto encantado que lhe dá +1 para um tipo de rolagem relacionada ao objeto. A criatura é amigável a você e a seus aliados e lutará para defendê-los. Você pode usar esta magia para invocar algum pertence que esteja fora do seu alcance, direto para sua mão, que tenha sido vinculado a magia previamente. Você só pode ter um item vinculado por vez.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Invoca criatura média (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-1)
- Invoca criatura grande (apenas Círculo Maior) (-3)
- Aumente o Desafio em +1 ponto (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Aumente o Desafio em +3 pontos (apenas Círculo Maior) (-6)
- O objeto encantado te dá +2 para rolagens relacionadas ao objeto (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- O objeto encantado te dá +3 para rolagens relacionadas ao objeto (apenas Círculo Maior) (-6)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *krucigon* tem acesso aos seguintes truques:

Piscar: Sendo bem sucedido em uma rolagem de Conjuração (Difícil), você conjura esse truque, fazendo com que você intercale sua presença entre o plano de Altar e o Mar Astral, recebendo +1 nas rolagens de Defesa.

Metamagias

A palavra arcana *krucigon* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Arrebatadora — Avançada - *krucigon*

Sua magia lança o alvo através de um plano diferente do qual está, dando a ele visões terríveis do plano onde esteve e então o traz de volta.

Efeito - Alvo
Os alvos da magia devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, ou serão retirados de cena até o fim do turno deles. Quando eles retornarem, sofrerão 1 ponto de dano psíquico por círculo da magia. Esta magia não funciona se aplicada a uma magia que cause dano.

Magia Etérea
Básica - *krucigon*

Sua magia translada seus alvos para o Véu Etéreo, deixando-os intangíveis.

Efeito - Alvo ou Área
As criaturas afetadas por sua magia ficam intangíveis até o fim da cena.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Magia Planar
Básica - *krucigon*

Sua magia permite você teleportar o alvo através dos planos, ressurgindo em um local diferente.

Efeito - Alvo
Quando conjura esta magia, você pode teleportar o alvo uma quantidade de metros igual ao seu atributo de Mente, para um lugar em terra firme.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *krucigon* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Arrombar Portais
krucigon

Chaves +60.000

Propriedade (Ação)
Usando esse item, você pode abrir portais planares trancados, tornando possível a travessia através dele. O portal permanecerá aberto até ser trancado novamente. Essas chaves são consideradas perigosas e seus usuários normalmente são mal vistos.

Intangibilidade
krucigon

Capas +2.000.000

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você pode gastar 2 pontos de magia para ficar intangível até o fim da cena.

Planos
krucigon

Orbe, Bastão, Varinhas e Símbolo Sagrados/ Profanos	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *krucigon* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Teletransporte
krucigon

Braçadeiras, Botas e Cintos +600.000

Propriedade (Movimento)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você pode usar sua ação de movimento para se teleportar metade do seu valor de Deslocamento (arredondado para baixo) para um lugar que você possa ver.

Toque Planar
krucigon

Luvas e Braçadeiras +7.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, suas magias e ataques ignoram a intangibilidade dos seus alvos.

As habilidades de Theodemar como teleportador o levaram a planos jamais vistos

Lumo

A palavra arcana *lumo* é o poder necessário para unir um campo elétrico a um campo magnético, resultando em emissão de luz. A mesma é capaz de intensificá-la e controlar sua refração, podendo resultar em efeitos nocivos aos olhos. As magias de *lumo* são capazes de cancelar as magias de *tenebrae*. Arcanistas que dedicam seus estudos à palavra arcana *lumo* são chamados Cromaturgos.

Carregando espelhos e cristais onde quer que vão. Os cromaturgos são arcanistas que focam nas magias que controlam a propagação da luz e, para isso, estudam incessantemente os círculos dessa palavra arcana. Desde luz intensas até rajadas cromáticas atordoantes, os cromaturgos são capazes de utilizar a magia para controlar a luz segundo sua vontade. Há lendas que dizem que a luz do farol da Ilha de Hasbur que brilha eternamente foi conjurada por um poderoso elfo cinzento cromaturgo, chamado Azra. Outra obra magnífica de um cromaturgo poderoso de nome desconhecido, é a aurora boreal artificial que brilha nos céus da Academia Arcana de Eldad.

Magias Menores

Luz — **Menor**

Você pronuncia a palavra lumo enquanto toca um objeto, fazendo com que o mesmo irradie uma luz intensa o suficiente para que todos possam enxergar.

lumo

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Um objeto), Alcance (Toque), Duração (Uma hora).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo emite uma luz brilhante que ilumina uma área de 10m multiplicado pelo seu nível, centrada nele.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo pode ser uma criatura (-2)
- Revela criaturas escondidas dentro da área no momento da conjuração (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Criaturas invisíveis se tornam visíveis sob a luz desta magia (apenas Círculo Maior) (-6)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Rajada Cromática — Menor

Sussurrando a palavra lumo, você lança uma rajada de multiplas cores em uma direção, causando efeitos diversos àqueles pelos quais a rajada passa.

lumo

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Um espaço), Alcance (5m x Círculo x Nível), Duração (Uma cena).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você traça uma linha reta entre você e o espaço alvo dentro do alcance. A magia afeta todas as criaturas na linha. Role um dado para cada criatura afetada pela magia. Cada criatura sofrerá uma condição, pela duração da magia, caso não seja bem sucedida em uma rolagem de Percepção oposta a Conjuração, de acordo com o resultado: Pasmo (1 ou 2), Indefeso (3), Atordoado (4), Cego (5), Inconsciente (6). Criaturas cegas não são afetadas por essa magia. Percepção anula esses efeitos.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- A rolagem no dado, para cada criatura, aumenta 1 ponto (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- A rolagem no dado, para cada criatura, aumenta 2 ponto (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *lumo* tem acesso aos seguintes truques:

Marca Luminosa: Você pode conjurar esse truque para deixar a marca da sua mão em uma superfície sólida. A marca é visível a 20m, mesmo no escuro e dura uma hora.

Metamagias

A palavra arcana *lumo* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Luminosa — Básica - *lumo*

Sua magia é uma versão que faz com que o alvo irradie uma luz, iluminando tudo ao seu redor.

Efeito - Alvo ou Área
As criaturas afetadas pela sua magia irradiam uma luz de alcance 10m multiplicado pelo seu nível, até o fim da cena.

Magia Cromática — Básica - *lumo*

Sua magia lança luzes contra o alvo ou área onde é conjurada, afetando seus alvos com diversos efeitos.

Efeito - Alvo ou Área
Role um dado para cada criatura afetada pela magia. Cada criatura sofrerá uma condição, pela duração da magia, caso não seja bem sucedidas em uma rolagem de Percepção oposta a Conjuração, de acordo com o resultado: Pasmo (1 ou 2), Indefeso (3), Atordoado (4), Cego (5), Inconsciente (6). Criaturas cegas não são afetadas por essa magia. Percepção anula.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *lumo* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Brilhante — *lumo*

Qualquer — +1.000

Propriedade (Ação Rápida)
Itens que possuem esse efeito, podem irradiar uma luz ao alcance de 10m com um simples comando do portador, forte o suficiente para que qualquer criatura com visão possa ver dentro do alcance.

Cores Cintilantes — *lumo*

Armaduras, Robes e Capas — +1.000 (Normal), +21.000 (Difícil), +600.000 (Muito Difícil)

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para que o item brilhe até o fim da cena. Enquanto brilha, o item ilumina uma área de 3m ao redor dele. Quando a luz é ativada, todas as criaturas dentro da área devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Percepção, cuja dificuldade depende do valor do item, ou ficarão atordoadas até o fim da cena (Percepção anula).

Marca Luminosa
lumo

Armas	+400.000

Propriedade (Constante)
Quando você acerta um ataque com uma arma com essa propriedade, o alvo emite uma luz fraca, porém suficiente para que ele seja facilmente mirado. Este alvo falha automaticamente em tentar se esconder e ataques contra ele recebem 1D.

Orientação
lumo

Mapa	+14.000

Propriedade (Ação Rápida)
Você pode gastar um ponto de magia para ativar o poder mágico desse mapa quando ele estiver completamente aberto. Enquanto ativo, o usuário pode perguntar ao mapa a localização de um lugar específico, dentro do mesmo plano que o portador do mapa. Linhas luminosas surgem no mapa para mostrar ao usuário um caminho reto até o local em questão, independente do trajeto ser viável, perigoso ou bloqueado. Depois de mostrado o caminho, as linhas permanece no mapa por 1 hora.

Prismático
lumo

Espelhos, Cajados, Varinhas e Símbolo Sagrados/ Profanos	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *lumo* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Solar
lumo

Pedra	+50 (5m) +100 (10m) +150 (15m)

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação Rápida)
Ativando este item, ele irradia uma luz cujo alcance depende do valor do item. O item permanece ativo por 1 dia ou até ser desativado.

Visão Clara
lumo

Lentes	+200.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você recebe 1D em rolagens fora de combate que dependem da visão para ter sucesso.

Rhéa foi uma cromaturga muito poderosa em Ligeia

Majesto

Há lendas que dizem que a runa de majesto não foi dada a Hyd por Aeon, e sim por Bodolaeth, o arquiteto das dimensões. A palavra arcana majesto está ligada aos espaços e seus limites dimensionais, à distância, à àrea e ao volume dos espaços e objetos. Um conjurador de majesto é capaz de manipular o espaço ocupado por corpos físicos e ampliar áreas de efeito. Distorcendo as dimensões através dessa palavra arcana, um conjurador é capaz de ampliar o alcance de suas próprias magias. Para um conjurador de majesto, limite é algo subjetivo. Arcanistas que se dedicam aos estudos desta palavra são chamados Magnomantes.

Pergunte a um magnomante o tamanho de um punho e ele certamente dirá "depende da minha vontade". Para os conjuradores dessa palavra arcana, distância ou tamanho é sempre uma variável. Eles são capazes de ampliar o tamanho de criaturas ou objetos apenas ao pronunciar uma palavra ou duas e podem encurtar ou aumentar uma distância conforme desejarem, tornando-se capazes de tocar um inimigo a metros de distância. Há uma lenda em Ligeia que diz que as grandiosas estátuas das ruínas de Amatácia foram criadas por Magnomantes apartir de estatuetas que caberiam em um punho.

Magias Menores

Aumentar — **Menor**

Pronunciando a palavra majesto enquanto toca seu alvo com a palma de sua mão, faz com que suas proporções aumentem de forma descomunal.

majesto

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Duração (Uma cena), Alcance (Toque).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Aumenta em uma categoria o tamanho do alvo. Adicionalmente, criaturas afetadas por essa magia recebem 1D em Força e Vigor pela duração da magia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Aumenta em 2 categorias, 1D em Força, 2D em Vigor (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-3)
- Aumenta em 3 categorias, 2D em Força e Vigor (apenas Círculo Maior) (-5)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Diminuir — Menor

Você toca o alvo com um dos dedos enquanto sussurra a palavra majesto, encolhendo seu alvo a um tamanho incomum.

majesto

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Duração (Uma cena), Alcance (Toque).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Diminui em uma categoria o tamanho do alvo. Adicionalmente, criaturas afetadas por essa magia recebem 1D em Agilidade e rolagens para se esconder pela duração da magia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Diminui em 2 categorias, 1D em Agilidade e 2D em rolagens para esconder-se (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Diminui em 3 categorias, 2D em Agilidade e rolagens para se esconder (apenas Cìrculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *majesto* tem acesso aos seguintes truques:

Ampliar Arremesso: Você pode conjurar esse truque enquanto arremessa um objeto fazendo com que o alcance dobre.

Distorção Defensiva: Você pode conjurar esse truque usando sua reação, quando é alvo de magias e ataques á distância, caso seja bem sucedido em uma rolagem de Conjuração (Difícil), para tratar como se houvesse o dobro da distância entre você e o atacante.

Metamagias

A palavra arcana *majesto* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Ampliada — Básica - *majesto*

Você altera a magia para que se alastre no espaço onde é lançada.

Efeito - Alvo ou Área
Magias alteradas por esse efeito têm sua área dobrada. Caso seja uma magia de característica alvo, ela muda para uma magia de área 2m (para magias de círculo intermediário) ou área 4 (caso seja uma magia de círculo maior).

Magia Dimensional — Básica - *majesto*

Você altera a magia para que ela distorça o espaço, podendo viajar um alcance maior até seu alvo.

Efeito - Alvo u Área
Magias alteradas por esse efeito têm seu alcance dobrado. Uma magia com alcance de toque, passa a ter alcance em metros igual a 5m x Círculo. Magias de emanação, aura ou que tenham o conjurador como alvo não são afetadas.

Magia Majestosa — Básica - *majesto*

Você altera a magia, para que ela possa invocar ou criar objetos maiores que o normal.

Efeito - Alvo
Uma magia que invoque ou crie objetos ou criaturas, alterada por esse efeito, pode invocar ou criar objetos ou criaturas uma categoria de tamanho maior que o especificado na magia base (ou duas categorias acima, para magias de círculo maior).

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *majesto* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Amplificador — *majesto*

Bastões, Orbes e Símbolo Sagrados/ Profanos	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *majesto* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Aumento — *majesto*

Poções	+500

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Constante)
Quando você usa um item com essa propriedade, você tem sua categoria de tamanho aumentada em um, pelo resto da cena.

Atalho *majesto*

Mapa	+60.000

Propriedade (Ação)
Quando o mapa é aberto, uma ou mais criaturas podem apontar um destino no mapa e pagar 1 ponto de magia. Quando a criatura viaja para o destino apontado, a distância até o destino é reduzida à metade. Cada criatura pode apontar um destino diferente ou o mesmo destino. Depois de decididos os destinos, o mapa pode ser fechado e guardado. A distância permanece reduzida enquanto a criatura viajar na direção apontada. Quando o destino é alcançado, o efeito cessa.

Crescimento *majesto*

Anéis	+1.500.000

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver usando esse anel, você pode gastar 1 ponto de magia para aumentar seu próprio tamanho em uma categoria, pelo resto da cena.

Dimensões *majesto*

Bastões, Orbes e Varinhas	+400 (5m) +7.000 (10m) +200.000 (20m)

Propriedade (Constante)
Quando você conjura uma magia de alcance maior que toque, usando esse foco, o alcance da magia aumenta uma quantidade de metros, dependendo do preço do item.

Diminuição *majesto*

Poções	+500

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação Rápida)
Quando você usa um item com essa propriedade, você tem sua categoria de tamanho diminuida em um, pelo resto da cena.

Encolhimento *majesto*

Anéis	+1.500.000

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver usando esse anel, você pode gastar 1 ponto de magia para diminuir seu próprio tamanho em uma categoria, pelo resto da cena.

Extradimensional *majesto*

Mochilas	+700 (5 Pontos de Peso) +14.000 (10 Pontos de Peso) +400.000 (15 Pontos de Peso)

Propriedade (Constante)
As dimensões dentro desse item foram magicamente alteradas para que dentro dele coubesse muito mais que o normal, sem que pesasse nada mais que seu próprio peso. Você pode guardar dentro desse item, uma quantidade de peso que depende do preço do item. Esse peso não é somado a sua carga.

Passo Dimensional *majesto*

Botas e Cintos	+700 (+1 Deslocamento) +14.000 (+2 Deslocamento) +400.000 (+3 Deslocamento)

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando esse item, você recebe um bônus no Deslocamento, dependendo do preço do item.

Toque Dimensional *majesto*

Luvas e Braçadeiras	+1.000 (3m) +21.000 (5m) +600.000 (10m)

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando esse item, você pode conjurar magias de alcance de toque como se elas tivessem um alcance em metros, dependendo do preço do item.

Menso

Esta palavra arcana ainda é um enigma para os estudiosos da magia. *Menso* é uma palavra arcana herdada, o que significa que ela não pode ser aprendida. As pessoas que nascem capazes de conjurá-la são chamadas de Psionistas. Lendas dizem que a sirene Psinoe deu esse dom aos primeiros mortais a terem suas terras como morada. Desde então, apenas alguns nascidos no continente de Psinoe são capazes de conjurar suas magias. A palavra arcana *menso* manipula energias cinéticas através do poder da mente e também é capaz de enviar mensagens através do pensamento, para seus alvos.

Nascidos em Psinoe, capazes de feitos surpreendentes, os psionistas são os únicos capazes de manipular os círculos dessa palavra arcana. O mais poderoso entre eles, o chamado Horman Rutamor, era capaz de enviar mensagens telepáticas a mais de duzentos metros. Seu irmão, Sória Rutamor, durante Guerra do Exílio, ergueu uma torre inimiga com o poder de sua mente e a lançou ao mar. Os psionistas são caçados em Psinoe, mas isso se dá ao medo que os Arcadorianos ainda têm deles até hoje, devido a sua capacidade de controlar esse poder arcano e a sua força mental para tal.

Magias Menores

Telecinésia — **Menor**

Você pronuncia a palavra menso, enquanto foca sua visão em um objeto ou criatura, podendo arrastá-lo segundo sua vontade.

menso

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (3m x Círculo x Nível), Duração (Uma cena).

Vontade de Ferro concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Quando você conjura esta magia, o alvo deve ser bem sucedido em uma rolagem de Força oposta a Conjuração, para não ficar imobilizado (Força anula). Enquanto o alvo estiver imobilizado, você pode movê-lo com a força da sua mente até 5m usando sua ação, mas não pode deixar o alcance da magia. Você não pode mover o alvo para além do alcance da magia. Você pode mover objetos médios (uma espada longa, por exemplo) ou menores, podendo atacar com eles como parte dessa ação usando o atributo de Mente, em vez do atributo padrão da arma. Se o alvo for uma criatura, ele pode sofrer reações de ataque quando você o movimenta. Sempre que você mover o alvo desta forma, ele termina o movimento derrubado.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Você pode mover o alvo 10m (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Você pode mover o alvo 15m (apenas Círculo Maior) (-4)
- Você pode mover o alvo através de espaços ocupados. Criatura no trajeto precisam esquivar da magia ou serão derrubados (apenas Círculo Intermediário ou Maior)(-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Telepatia — Menor

Após sussurrar a palavra menso, você foca-se nas suas lembranças de um indivíduo que você conheça e envia mentalmente uma mensagem a ele.

menso

Características: Conjurar (Ação Rápida), Alvo (Uma criatura), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Vontade de Ferro concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Carisma concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você pode enviar uma mensagem mentalmente para o alvo. Se o alvo for bem sucedido em uma rolagem de Mente (Normal), ele pode ser capaz de responder de volta mentalmente. Você precisa ter tido algum diálogo com o alvo alguma vez para que esta magia funcione.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Alcance (5km x Círculo x Nível) (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-3)
- Alcance (Qualquer lugar) (apenas Círculo Maior) (-5)
- O alvo não pode responder de volta (+2)
- Você não precisa ter tido diálogo com o alvo antes (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Empurrão Cinético — Menor

Você pronuncia a palavra menso, fazendo com que uma força invisível maciça ao seu redor empurre todos ao seu redor para longe de você.

menso

Características: Conjurar (Ação), Área (5m), Alcance (Emanação).

Vontade de Ferro concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Concussão +1 (Esquiva ou Bloqueio)

Efeitos: Criaturas dentro da área são empurradas uma quantidade de metros igual ao dano sofrido.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Dano: Concussão +2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano: Concussão +3 (apenas Círculo Maior) (-)
- Alvos de tamanho Médio ou menor são também derrubados (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *menso* tem acesso aos seguintes truques:

Flutuar: Esse truque te permite flutuar 30cm acima do chão por tempo ilimitado. Dessa forma, você não pode ser detectado por sentido sísmico e recebe +1 em rolagens para caminhar em silêncio.

Telepatia Menor: Você pode falar telepáticamente com criaturas até uma quantidade de metros igual ao seu nível. Elas não poderão responder telepaticamente.

Metamagias

A palavra arcana *menso* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Impactante — Básica - *menso*

Sua magia é uma versão cinética da ogirinal, que cria uma onda de impacto.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de Concussão +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) a cada alvo. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Magia Telecinética
Básica - *menso*

Sua magia é uma versão que lhe permite arrastar o corpo do seu alvo conforme a sua vontade.

Efeito - Alvo
Sua magia imobiliza os alvos que falharem em uma rolagem de Força oposta a Conjuração. Esse efeito dura uma cena (Força anula). Até o fim do efeito, você pode mover um dos alvos até 5m usando sua ação.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *menso* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Disciplina Mental
menso

Cristais
+3.500 (Conjuração +1)
+120.000 (Conjuração +2)
+2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *menso* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Equilíbrio
menso

Pedra Iônica
+400 (Bônus de +1)
+7.000 (Bônus de +2)
+200.000 (Bônus de +3)

Propriedade (Constante)
Ao segurar essa pequena pedra por um instante, apertada em sua mão, e soltá-la, ela entrará em órbita em torno da sua cabeça, te concedendo um bônus em rolagens acrobáticas enquanto estiver em órbita, que depende do valor do item. A pedra permanece em órbita até que seja apanhada de volta. Você pode ter até três pedras iônicas em órbita, mas bônus em um mesmo tipo de rolagem não se acumulam.

Flutuante
menso

Discos e Tapetes
+400 (Carga 5)
+7.000 (Carga 7)
+200.000 (Carga 10)

Propriedade (Constante)
Você pode gastar 1 ponto de magia para ativar este item por 1 dia. Enquanto ativado, o item flutua a 1m acima do chão e se move junto com você, se mantendo sempre adjacente. O total de carga suportado pelo item depende do valor do mesmo.

Força Mental
menso

Cristais
+3.500 (1 ponto de dano)
+120.000 (2 ponto de dano)
+2.000.000 (3 ponto de dano)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *menso* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto adicional de concussão, dependendo do valor do item.

Influência
menso

Pedra Iônica
+700 (Bônus de +1)
+14.000 (Bônus de +2)
+400.000 (Bônus de +3)

Propriedade (Constante)
Ao segurar essa pequena pedra por um instante, apertada em sua mão, e soltá-la, ela entrará em órbita em torno da sua cabeça, te concedendo um bônus em rolagens de interação social enquanto estiver em órbita, que depende do valor do item. A pedra permanece em órbita até que seja apanhada de volta. Você pode ter até três pedras iônicas em órbita, mas bônus em um mesmo tipo de rolagem não se acumulam.

Mensagem Telepática
menso

Tiaras, Coroas, Máscaras e Elmos
+400 (Até 300km)
+7.000 (No mesmo plano)
+200.000 (Outro plano)

Propriedade (Ação)
Enquanto você estiver usando um item com esta propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para enviar como uma ação rápida uma mensagem mentalmente para uma criatura com a qual já tenha interagido a uma certa distância (dependendo do valor do item).

Potência
menso

Pedra Iônica
+400 (Bônus de +1)
+7.000 (Bônus de +2)
+200.000 (Bônus de +3)

Propriedade (Constante)
Ao segurar essa pequena pedra por um instante, apertada em sua mão, e soltá-la, ela entrará em órbita em torno da sua cabeça, te concedendo um bônus em rolagens atléticas enquanto estiver em órbita, que depende do valor do item. A pedra permanece em órbita até que seja apanhada de volta. Você pode ter até três pedras iônicas em órbita, mas bônus em um mesmo tipo de rolagem não se acumulam.

Raciocínio *menso*

Pedra Iônica	+700 (Bônus de +1) +14.000 (Bônus de +2) +400.000 (Bônus de +3)

Propriedade (Constante)
Ao segurar essa pequena pedra por um instante, apertada em sua mão, e soltá-la, ela entrará em órbita em torno da sua cabeça, te concedendo um bônus em rolagens de conhecimento e investigação enquanto estiver em órbita, que depende do valor do item. A pedra permanece em órbita até que seja apanhada de volta. Você pode ter até três pedras iônicas em órbita, mas bônus em um mesmo tipo de rolagem não se acumulam.

Resistência *menso*

Pedra Iônica	+1.000 (Bônus de +1) +21.000 (Bônus de +2) +600.000 (Bônus de +3)

Propriedade (Constante)
Ao segurar essa pequena pedra por um instante, apertada em sua mão, e soltá-la, ela entrará em órbita em torno da sua cabeça, te concedendo um bônus em rolagens de resistência a condições negativas físicas enquanto estiver em órbita, que depende do valor do item. A pedra permanece em órbita até que seja apanhada de volta. Você pode ter até três pedras iônicas em órbita, mas bônus em um mesmo tipo de rolagem não se acumulam.

Salto Telecinético *menso*

Botas	+400

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com essa propriedade, você recebe 1D em rolagens para saltar.

Sentidos Aguçados *menso*

Pedra Iônica	+700 (Bônus de +1) +14.000 (Bônus de +2) +400.000 (Bônus de +3)

Propriedade (Constante)
Ao segurar essa pequena pedra por um instante, apertada em sua mão, e soltá-la, ela entrará em órbita em torno da sua cabeça, te concedendo um bônus em rolagens de ouvir e observar enquanto estiver em órbita, que depende do valor do item. A pedra permanece em órbita até que seja apanhada de volta. Você pode ter até três pedras iônicas em órbita, mas bônus em um mesmo tipo de rolagem não se acumulam.

Vontade *menso*

Pedra Iônica	+1.000 (Bônus de +1) +21.000 (Bônus de +2) +600.000 (Bônus de +3)

Propriedade (Constante)
Ao segurar essa pequena pedra por um instante, apertada em sua mão, e soltá-la, ela entrará em órbita em torno da sua cabeça, te concedendo um bônus em rolagens de resistência a condições negativas mentais enquanto estiver em órbita, que depende do valor do item. A pedra permanece em órbita até que seja apanhada de volta. Você pode ter até três pedras iônicas em órbita, mas bônus em um mesmo tipo de rolagem não se acumulam.

Frei, além de monge, é também um psionista

Mortis

Há histórias antigas que levam muitos a crer que Balaur tenha influenciado os faérian a escrever mortis. Essa palavra arcana está ligada a manipulação da morte, de energias necróticas e do controle de mortos-vivos. As magias pertencentes a esta palavra arcana possuem uma grande agressividade contra criaturas boas. Os arcanistas que se dedicam ao estudo desta palavra arcana são chamados necromantes. Muitos arcanistas que se dedicaram a estudos desta palavra, foram corrompidos pela mesma, pois acredita-se que as forças de Bás-Sávinus agem cada vez que a palavra mortis é pronunciada na conjuração de uma magia.

Necromantes são indivíduos capazes de manipular os círculos desta palavra arcana para conjurar magias que fazem a vida de qualquer criatura definhar. Eles também são capazes de usar estes mesmos círculos para trazer criaturas mortas para o mundo dos vivos, deixando-as presas em um estado de não vida, sem descanso e sem controle sobre si mesmas. Necromantes são indivíduos odiados pelos quatro cantos de Altar. No entanto, um necromente de nome Rugal Almaster se tornou renomado na ciência da medicina e no tratamento de doenças, graças as seus estudos necromânticos sobre os mortos.

Corrupção: +1 por Aventura

Magias Menores

Raio Necrótico — **Menor**

Você procuncia a palavra mortis, concentrando energias necromânticas na palma de suas mãos e lançando-a contra seu inimigo.

mortis

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Ocultismo) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Medicina concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Necrótico +1 (Esquiva)

Efeitos: Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou sofrerá dano contínuo necrótico até o fim da cena (Vigor anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Dano: Necrótico +2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano: Necrótico +3 (apenas Círculo Maior) (-)
- Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou ficará enfraquecido até fim da cena (Vigor anula) (-2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Invocar os Mortos — Menor

Tocando uma criatura sem vida e pronunciando a palavra mortis, você preenche o corpo vazio com energias necromânticas, trazendo-a de volta em um estado de não vida.

mortis

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura de Desafio igual a duas vezes o seu nível ou menos), Alcance (Toque), Duração (Permanente)

Conhecimento (Ocultismo) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Medicina concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo retorna a vida com metade dos pontos de vida e recebe o modelo Zumbi, com pontuação igual ao seu nível -1. Você necessita do corpo inteiro da criatura.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Uma criatura de Desafio igual a três vezes o seu nível ou menos (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-6)
- Uma criatura de Desafio igual a quatro vezes o seu nível ou menos (apenas Círculo Maior) (-8)
- Traz o alvo de volta a vida com todos os pontos de vida (-4)
- Necessita apenas de parte do corpo dele (apenas Círculo Intermediário ou Maior)(-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Toque Vampírico — Menor

Você pronuncia a palavra mortis enquanto toca seu alvo. Energias necromânticas percorrem seus corpos, transferindo a energia de seu alvo para você.

mortis

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (Toque).

Conhecimento (Ocultismo) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Medicina concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Necrótico +1 (Esquiva)

Efeitos: Caso esse ataque cause dano escalonado, você recupera pontos de vida igual ao dano escalonado causado. Se o alvo sofrer dano desse ataque, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou ficará enfraquecido até o fim da cena (Vigor anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou ficará exausto até fim da cena (Vigor anula) (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- O dano escalonado recupera seus pontos de magia, em vez dos pontos de vida (-1)
- Você recupera pontos de magia igual aos pontos de vida recuperados (apenas Círculo Intermediário ou Maior)(-4)
- Um aliado até 5m recupera os pontos de magia, em vez de você (-2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *mortis* tem acesso aos seguintes truques:

Ritos Funerais: Quando você conjura esse truque, você pode usar sua ação para tocar uma criatura que esteja morrendo e matá-la. Para isso, deve ser bem sucedido em uma rolagem de Conjuração contra o Vigor da criatura. Quando a criatura morre dessa forma, você recupera 1 ponto de vida.

Face da Morte: Conjurando esse truque com uma ação livre, você recebe +1 em rolagens de interação social para intimidar outros personagens.

Metamagias

A palavra arcana *mortis* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Debilitante
Avançada - *mortis*

Sua magia destrói as forças do alvo, deixando-o enfraquecido.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas atingidas por sua magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou ficarão enfraquecidos até o fim da cena (Vigor anula).

Magia Necrótica
Básica - *mortis*

Sua magia é uma versão necrótica da magia original, causando dano necrótico como parte da magia.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de Necrótico +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Magia Vampírica
Básica - *mortis*

Sua magia absorve as energias vitais de seu alvo, recuperando a sua própria.

Efeito - Alvo ou Área
Sempre que você causar dano escalonado com esta magia, você recuperará uma quantidade de pontos de vida igual ao dano escalonado causado. Essa metamagia só pode ser aplicada a magias que causem dano.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *mortis* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Absorção Necrótica
mortis

Periaptos — +1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo necrótico que você sofrer, será convertido em pontos de vida.

Dano Necrótico
mortis

Braçadeiras, Armas e Munições — Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano bruto necrótico adicional, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Dreno
mortis

Orbes, Varinhas e Cajados — +1.000 (5m) / +21.000 (7m) / +600.000 (10m)

Corrupção
+1 depois de 10 dias portando.

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver empunhando esse foco, você pode gastar 1 ponto de magia e usar sua ação rápida para drenar a força vital de criaturas próximas. Todas as criaturas a uma certa distância (dependendo do valor do item) devem realizar uma rolagem de Vigor (Normal), ou ficarão enfraquecidos até o fim da cena (Vigor anula). Para cada criatura que ficar enfraquecida desta forma, você recupera 1 ponto de vida.

Esquelética
mortis

Máscaras, Coroas, Tiaras — +3.500

Corrupção
+1 depois de 5 dias portando.

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você recebe 1D em rolagens de Conjuração de magias que pasmem, atordoem, abalem ou dominem criaturas do tipo Morto-vivo.

Fúnebre
mortis

Orbes, Cajados e Símbolos Profanos — +3.500 (1 ponto de dano) / +120.000 (2 ponto de dano) / +2.000.000 (3 ponto de dano)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *mortis* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto necrótico adicional, dependendo do valor do item.

Imunidade Necrótica *mortis*

Anéis +600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais e danos contínuos necróticos.

Lâmina Vampírica *mortis*

Lâminas Pequenas +2.000.000

Corrupção
+1 depois de 10 dias portando.

Propriedade (Constante)
Quando atacar com esta arma e causar dano escalonado, você recupera pontos de vida igual ao dano escalonado causado.

Mácula *mortis*

Lanterna +1.500 (5m)
+30.000 (10m)
+1.000.000 (15m)

Corrupção
+1 depois de 5 dias portando.

Propriedade (Ação)
Quando você ativa essa lanterna usando uma palavra chave, ela emana uma aura de luz púrpura. Todas as criaturas com Corrupção 4 ou menor, que iniciarem seus turnos dentro do alcance da aura, sofrem 1 ponto de dano bruto necrótico. O alcance da aura depende do valor do item.

Penetração Necrótica *mortis*

Luvas e Braçadeiras +400.000

Corrupção
+1 depois de 10 dias portando.

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques ignoram proteção contra necrótico.

Proteção Contra Necrótico *mortis*

Armaduras, Robes e Capas +400 (Proteção 1)
+7.000 (Proteção 2)
+200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano de necrótico.

Perversão *mortis*

Ídolo (Estatueta) +1.000.000

Propriedade (Ação)
Gastando 1 ponto de magia, você ativa essa estatueta enquanto pronuncia a palavra chave. Ela emana uma energia corrupta enquanto expele sangue e podridão de sua superfície Qualquer criatura em contato com a estatueta quando ativada sofre 1 ponto de dano bruto necrótico por rodada. A cada rodada em que ela estiver ativa, todas as criaturas que tiverem a estatueta ao alcance da visão devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente, para não receberem 1 ponto de Corrupção obrigatório. A dificuldade depende da Corrupção atual do afetado: Corrupção 0 - 4 (Difícil), Corrupção 5-7 (Normal), Corrupção 8 - 9 (Fácil).

Pragas *mortis*

Cubos +700 (Desafio 3)
+3.500 (Desafio 6)
+14.000 (Desafio 9)
+120.000 (Desafio 12)
+400.000 (Desafio 15)
+2.000.000 (Desafio 18)

Corrupção
+1 depois de 3 dias portando.

Propriedade (Ação)
Este cubo do tamanho de um punho possui entalhes de pragas em cada um de seus lados. Você pode gastar uma quantidade de pontos de magia e colocá-lo no chão enquanto pronuncia a palavra ou frase chave para ativá-lo. Quando ativado, o cubo libera uma praga que alcança uma quantidade de metros igual a 100 multiplicado pela quantidade de pontos de magia gastos. Todas as criaturas dentro do alcance, exceto você, são testadas contra uma doença cujo desafio depende do valor do item.

Noxia

Esta palavra arcana permite ao conjurador criar e manipular toxinas que naturalmente só são produzidas por microorganismos, feras e plantas. Algumas religiões acreditam que esta palavra arcana é a manifestação da natureza contra seus opressores, uma forma de vingança. Os arcanistas que se dedicam aos estudos da palavra arcana *noxia* são chamados apotecários.

Reinos inteiros caíram, famílias foram dizimadas e figuras importantes morreram sem que se tivesse suspeitas de seus assassinos. Os venenos são armas poderosas em uma guerra, mas o veneno mágico é ainda mais letal. Os apotecários são os mestres na manipulação dos círculos desta palavra arcana, a palavra arcana que manipula magicamente todo tipo de toxina existente, até mesmo no ar, potencializandos-as para que se tornem uma arma brutal. Sscarz Olho Fendido, é uma figura temida na Academia Arcana de Eldad, por ser o único a lecionar os círculos de Noxia e por ser um colecionador das fragrâncias mais perigosas ja conhecidas.

Corrupção: +1 por Aventura

Magias Menores

Nuvem Tóxica **Menor**

Sussurrando a palavra noxia, você conjura uma nuvem tóxica que afeta os sentidos das criaturas dentro dela e deixando-as debilitadas pouco a pouco.

noxia

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Ofícios concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Criaturas dentro da área, que falharem em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, sofrerão dano contínuo de veneno até o fim da cena (Cuidados Médicos anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo também fica imobilizado até o fim da cena (apenas Círculo Maior) (Vigor anula) (-2)
- O alvo também fica cego até o fim da cena (apenas Círculo Maior) (Vigor anula) (-2)
- O alvo também fica atordoado até o fim da cena (apenas Círculo Maior) (Vigor anula) (-4)
- O alvo também fica enfraquecido até o fim da cena (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (Vigor anula) (-2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Toque Venenoso — **Menor**

Você pronuncia a palavra noxia enquanto toca uma criatura viva. Seu toque libera um forte veneno que penetra através da pele da criatura, afetando seu organismo.

noxia

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (Toque), Esquivável.

Ofícios concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Veneno +1 (Esquivável)

Efeitos: Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou sofrerá dano contínuo de veneno até o fim da cena (Cuidados Médicos anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):
- Dano: Veneno +2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano: Veneno +3 (apenas Círculo Maior) (-)
- Não afeta um determinado tipo de criatura (+1)
- Afeta apenas um tipo de criatura (+2)
- O alvo fica enfraquecido enquanto estiver sofrendo dano contínuo (apenas Círculo Intermediário) (-4)
- O Alvo fica cego enquanto estiver sofrendo dano contínuo (apenas Círculo Maior) (-4)
- O alvo fica paralizado enquanto estiver sofrendo dano contínuo (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *noxia* tem acesso aos seguintes truques:

Bálsamo Mortal: Conjurando esse truque, você recebe +1 em rolagens para manipulação de venenos.

Metamagias

A palavra arcana *noxia* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Venenosa — Básica - *noxia*

Sua magia é uma versão venenosa da magia original, causando dano de veneno como parte da magia.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de Veneno +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Magia Tóxica — Básica - *noxia*

Sua magia é composta por uma série de toxinas que prejudicam a saúde de seus alvos conforme agem.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas afetadas pela sua magia devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou sofrerão dano contínuo de veneno até o fim da cena (Vigor anula).

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *noxia* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Absorção Tóxica — *noxia*

Periaptos — +1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo veneno que você sofrer, será convertido em pontos de vida.

Apotecários
noxia

Lentes +14.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você recebe 1D na identificação de itens que tenham propriedades da palavra noxia e na rolagens de manipulação de venenos.

Dano de Veneno
noxia

Braçadeiras, Armas e Munições Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano bruto adicional de veneno, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Explosão Tóxica
noxia

Bombas Alquímicas +500

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação)
Você pode arremessar este item num espaço até 10m de distância, usando uma ação e rolando Agilidade. Quando atinge o espaço alvo, cria uma área 2m de raio centrada no espaço. Todos dentro da área devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Esquiva oposta a sua Agilidade, ou sofrerão dano contínuo de veneno até o fim da cena (Vigor anula).

Imunidade a Veneno
noxia

Anéis +600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais e danos contínuos de veneno.

Nocivo
noxia

Munições +1.000

Propriedade (Constante)
Quando atacar com uma munição com essas propriedade, alvos atingidos por você, que sofrerem dano, deverão realizar uma rolagem de Vigor (Normal). Caso falhem, sofrerão dano contínuo de veneno até o fim da cena (Vigor anula).

Névoa Sufocante
noxia

Incensório +3.500 (5m, Lento, Normal)
+120.000 (10m, Lento e Pasmo, Difícil)
+2.000.000 (15m, Lento, Pasmo e Enfraquecido, Muito Difícil)

Propriedade (Ação)
Você pode gastar 1 ponto de magia para ativar esse incensório, enquanto estiver empunhando ele, fazendo com que ele libere uma aura de névoa. Criaturas dentro da aura, exceto você, sofrem 1 ponto de dano bruto de veneno e uma ou mais condições (Vigor anula cada uma), caso não sejam bem sucedidas em uma rolagem de Vigor. O raio da aura de névoa, as condições e a dificuldade do teste dependendo valor do item.

Penetração Tóxica
noxia

Luvas e Braçadeiras +400.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques ignoram proteção contra veneno.

Pérfido
noxia

Totens, Cajados e Símbolos Sagrados / Profanos
+3.500 (1 ponto de dano)
+120.000 (2 ponto de dano)
+2.000.000 (3 ponto de dano)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *noxia* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto adicional de veneno, dependendo do valor do item.

Proteção Contra Veneno
noxia

Armaduras, Robes e Capas
+400 (Proteção 1)
+7.000 (Proteção 2)
+200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano de veneno.

Pluribus

Muitos afirmam que a palavra arcana *pluribus* está ligada à multiplicação, mas na verdade ela está ligada a um efeito que causa a sensação imediata de "déjà vu" quando pronunciada. Em outras palavras, *pluribus* é a palavra arcana da repetição. As magias de *pluribus* distorcem a realidade, fazendo com que certos efeitos ocorram de forma repetitiva. Através desta palavra arcana, um conjurador é capaz de copiar magias e fazer com que seus alvos repitam uma ação. Os arcanistas que dedicam seus estudos a esta palavra arcana são chamados de Mímicos.

Capazes de distorcer a realidade, produzindo efeitos de déjàvu, os mímicos são os conjuradores mais medonhos à primeira vista. Eles manipulam os círculos arcanos dessa palavra, criando efeito de repetição em um determinado espaço. Os mímicos são capazes de espelhar uma magia lançada contra eles, de volta ao inimigo e são capazes de distorcer a realidade em torno de outros indivíduos fazendo suas ações se repetirem. Lendas dizem que Zellot, o bufão da corte do Véu Etéreo é capaz de prender pessoas num loop temporal, fazendo com que seu dia se repita.

Magias Menores

Replicar **Menor**

Quando você nota uma ação que favoreça você e seu grupo, você sussurra rapidamente a palavra pluribus, distorcendo o espaço tempo e fazendo com que a ação se repita.

pluribus

Características: Conjurar (Reação), Alvo (Uma criatura), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Quando uma criatura dentro do alcance faz uma ação, você pode conjurar esta magia sobre ela, fazendo com que ela repita a ação que engatilhou está magia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- A criatura recebe +1 para rolagens da ação repetida (-2)
- A criatura recebe +2 para rolagens da ação repetida (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Simular — Menor

Você analisa uma ação e, pronunciando a palavra pluribus, você consegue replicá-la de forma perfeita.

pluribus

Características: Conjurar (Reação), Alvo (Conjurador), Alcance (5m x Círculo).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Quando uma criatura dentro do alcance executa uma ação, você usa sua reação, para repetir tudo o que ela fez. Você pode copiar a magia conjurada por alguém usando o atributo de Conjuração dela, mesmo que não conheça as palavras arcanas; você pode copiar um ataque com arma de alguém usando o bônus de ataque dele, mesmo que não possua uma arma igual e causará o mesmo dano base; Quando copia qualquer ação que requeira gasto de pontos de vida, pontos de magia ou pontos heróicos, você deve pagar o mesmo para copiar.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Se sua rolagem nessa reação for uma falha crítica, você fica atordoado até o fim da cena (Mente anula) (+2).
- Você recebe +1 para a rolagem da ação copiada (-2)
- Você recebe +2 para a rolagem da ação copiada (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *pluribus* tem acesso aos seguintes truques:

Mímica: Quando você presencia uma criatura ser bem sucedida em uma ação fora de combate, você recebe +1 para tentar aquela mesma ação.

Metamagias

A palavra arcana *pluribus* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Múltipla — Básica - *pluribus*

Sua magia é uma versão que afeta mais de um alvo.

Efeito - Alvo
Sua magia atinge o dobro de alvos da magia base. Se esta metamagia for aplicada duas vezes a uma magia, ela triplicará o número de alvos da magia base (e não dobrará um valor já dobrado).

Magia Replicante — Avançada - *pluribus*

Sua magia é uma versão com efeito replicado.

Efeito - Alvo ou Área
Tudo o que sua magia cria ou invoca é duplicado, seja uma criatura, um objeto, uma ilusão ou uma área de efeito. No entanto, elas nunca podem ser sobrepostas. Uma área de efeito não pode ocupar o mesmo espaço que a primeira.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *pluribus* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Duplicação — *pluribus*

Bolsa — +3.500 (10 dias, nível 3)
+120.000 (20 dias, nível 6)
+2.000.000 (30 dias, nível 12)

Propriedade (Constante)
Quando você coloca um item nessa bolsa, ela se fecha e permanece fechada por uma quantidade de dias, dependendo do valor da bolsa. Quando a bolsa é aberta depois do prazo, o item colocado nela estará duplicado. Caso o item seja mágico, a cópia só terá as propriedades do original caso sejam de um nível igual ou inferior ao declarado no valor desta bolsa. Caso contrário, a cópia será apenas uma versão comum da original.

Mímico — *pluribus*

Máscara — +7.000

Propriedade (Constante)
Você recebe 1D em na rolagem de uma ação fora de combate quando alguém ja tiver tentado a mesma ação na mesma cena.

Lâminas Espelho *pluribus*

Lâminas Pequenas	+1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver empunhando um item com essa propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para criar uma cópia de si mesmo. Esta copia compartilha todas as suas características (Ex.: se ela sofrer dano, o dano será descontado dos seus pontos de vida). Quando você faz seu turno, você pode dividir suas ações entre ela e você. A cópia permanece até o fim da cena.

Paradoxal *pluribus*

Espelhos, Bastões e Orbes	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *pluribus* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Recuperação Replicada *pluribus*

Armaduras e Robes	+200.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, quando você recuperar pontos de vida de qualquer forma (exceto por descanso), a criatura mais próxima dentro de 3m de você recuperará a mesma quantidade de pontos de vida.

Seta Fantasma *pluribus*

Bestas, Dardos e Arcos	+2.000.000

Propriedade (Constante)
Quando você ataca com uma arma com essa propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para fazer um segundo ataque contra um alvo adicional até 3m do primeiro.

Firyel usa iluzio e pluribus para criar mais de uma cópia de si mesmo

Saeculorum

Assim como as lendas dizem que majesto foi dada a Hyd por Bodolaeth, as mesmas lendas dizem que *saeculorum* foi dada a ela por Amser. No entanto, acredita-se que uma das maiores tragédias ocorreu devido a deusa da magia ter compartilhado essa palavra arcana com os mortais. *Saeculorum* controla a fluidez do tempo permitindo viajar através dele. Porém, algumas viagens podem ser perigosas e criar ramificações no tempo. Seus conjuradores são chamados de Cronomantes e são bem raros em Ligeia.

Os servos de Amser, conhecidos como os Guardiões do Relógio, estão constantemente viajando pelo tempo, procurando indivíduos que possam estar manipulando o passado, criando ramificações no tempo. Esses indivíduos são os Cronomantes. Capazes de manipular os círculos dessa palavra arcana, eles podem viajar para o passado ou para o futuro, tão rápido quanto um piscar de olhos. Alguns viajam tantas vezes no tempo, para frente e para trás, que ficam perdidos nas ramificações temporarais que criaram e acabam enlouquecendo.

Magias Menores

Lentidão — **Menor**

Você sussurra a palavra saeculorum, distorcendo o tempo em volta de seu alvo, fazendo com que tudo se mova rapido demais para ele.

saeculorum

Características: Conjurar (Ação), Alvo (uma criatura), Duração (Uma cena), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo deve ser bem sucedido em uma rolagem de Agilidade oposta a Conjuração ou ficará lento e não poderá fazer reações pela duração da magia (Agilidade anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo fica imobilizado e não pode fazer reações até o fim da cena (Agilidade anula) (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- O alvo fica paralisado até o fim da cena (Agilidade anula) (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Velocidade — Menor

Você toca seu alvo enquanto pronuncia a palavra saeculorum, fazendo com que o tempo flua mais devagar para ele.

saeculorum

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Duração (Uma cena), Alcance (Toque).

Conhecimento (Arcano) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo recebe uma ação de movimento adicional em cada um de seus turnos, pela duração da magia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo recebe uma reação adicional (em vez de movimento) (-2)
- O alvo recebe uma ação adicional (em vez de movimento) (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-6)
- O alvo recebe um turno adicional (em vez de movimento) (apenas Círculo Maior) (-8)
- O alvo recebe dois turnos adicionais (em vez de movimento) (apenas Círculo Maior) (-10)
- O alvo sofre 1 ponto de dano por rodada enquanto estiver sob efeito da magia (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Viagem Temporal — Menor

Você pronuncia saeculorum, para ser tragado pelo tempo, sendo lançado de volta ou adiante, dependendo da sua vontade enquanto pronuncia.

saeculorum

Características: Conjurar (Cena), Alvo (Conjurador), Duração (Uma rodada).

Conhecimento (História) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Você precisa gastar 1 ponto heróico para conjurar essa magia.

Efeitos: Você pode viajar uma cena para o passado, alterando o mesmo pela duração da magia. Você também pode viajar uma cena para o futuro, obtendo informações, pela duração da magia.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Viajar uma hora pro passado ou pro futuro, em vez de uma cena (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Duração (Uma cena) (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Viajar um dia pro passado ou pro futuro, em vez de uma cena (apenas Círculo Maior) (-6)
- Duração (Uma hora) (apenas Círculo Maior) (-8)
- Você perde 1 ponto de vida quando conjura esta magia (+1)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *saeculorum* tem acesso aos seguintes truques:

Sentido Quântico: Quando você se move, você recebe +1 para rolagens de esquiva contra reações de ataque.

Salto Temporal: Você pode conjurar esse truque com uma ação livre para voltar no tempo, desconsiderando todas as ações do seu turno e tudo o que for resultante delas. Quando você o faz, você fica exausto (descanso anula) e seu turno se encerra imediatamente. Um personagem exausto é incapaz de usar esse truque.

Metamagias

A palavra arcana *saeculorum* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Acelerada

Básica - *saeculorum*

Sua magia é conjurada mais rapidamente.

Efeito - Alvo ou Área
Magias acrescidas com esse efeito metamágico têm seu tempo de conjuração diminuído.

- Magias que levam uma hora para serem conjuradas, reduzem seu tempo de conjuração para uma cena;

- Magias que levam uma cena para serem conjuradas, reduzem seu tempo de conjuração para uma rodada;

- Magias que levam uma rodada para serem conjuradas, reduzem seu tempo de conjuração para ação padrão;

- Magias que levam uma ação para serem conjuradas, reduzem seu tempo de conjuração para uma ação de movimento.

- Magias que levam o movimento para serem conjuradas, reduzem seu tempo de conjuração para uma ação rápida.

Magia Duradoura

Básica - *saeculorum*

Os efeitos de sua magia duram mais que o normal.

Efeito - Duração
Magias acrescidas com esse efeito metamágico têm sua duração prolongada.

- Magias que duram até um turno determinado, estendem sua duração para uma rodada;

- Magias que duram uma rodada, estendem sua duração para uma cena;

- Magias que duram uma cena, estendem sua duração para uma hora;

- Magias que duram uma hora, estendem sua duração para um dia.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *saeculorum* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Aceleração

saeculorum

Anéis	+2.000.000

Propriedade (Ação Livre)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você pode gastar 3 pontos de magia para fazer um turno adicional. Você só pode usar essa propriedade uma vez por rodada.

Agilidade

saeculorum

Luvas	+2.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando essas luvas, você recebe 1D no seu atributo de Agilidade.

Corrida

saeculorum

Sela	+1.000 (2m) +21.000 (5m) +600.000 (10m)

Propriedade (Constante)
Uma montaria equipada com essa sela recebe um bônus de Deslocamento, dependendo do valor do item.

Desaceleração

saeculorum

Arcos, Bestas e Armas de Arremesso	+1.000.000

Propriedade (Ação Livre)
Quando atacar usando esta arma e o alvo sofrer dano, você pode gastar 1 ponto de magia para deixar seu alvo lento, 2 pontos de magia para deixar o alvo imobilizado ou 3 pontos de magia para deixar o alvo paralisado, até o fim da cena (Força anula), caso o alvo não seja bem sucedido em uma rolagem de Força.

Eras

saeculorum

Bastões, Cajados, Varinhas e Símbolos Sagrados/ Profanos	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *saeculorum* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Letargia Temporal *saeculorum*

Bombas Alquímicas	+200

Propriedade (Ação)
Você pode arremessar este item num espaço até 10m de distância, usando uma ação, rolando Agilidade. Quando atinge o espaço alvo, cria uma área 2m de raio centrada no espaço. Todos dentro da área devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Esquiva oposta a sua Agilidade, ou ficarão lentos e incapazes de fazer reações, até o fim da cena (Força anula).

Movimento Rápido *saeculorum*

Botas	+7.000

Propriedade (Ação Livre)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para fazer um movimento adicional. Você só pode usar essa propriedade uma vez por rodada.

Preservação *saeculorum*

Invólucro	+21.000

Propriedade (Ação Livre)
Enquanto o corpo de uma criatura estiver envolvido por esse tecido, ele resistirá mais aos efeitos do tempo. Cada 10 dias passados contarão como 1 para questões de efeitos da magia Reviver.

Rapidez *saeculorum*

Poções	+100 (Ação Rápida) +300 (Movimento) +1.000 (Ação)

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação Rápida)
Quando você usa um item com essa propriedade, você recebe um tipo de ação adicional por turno, dependendo do valor do item, até o fim da cena.

Reflexos Rápidos *saeculorum*

Cintos	+7.000

Propriedade (Ação Livre)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para fazer uma reação adicional. Você só pode usar essa propriedade uma vez por rodada.

Veloz *saeculorum*

Arcos e Lâminas Pequenas	+30.000

Propriedade (Ação Livre)
Você pode gastar 2 pontos de magia para fazer um ataque adicional com essa arma sem sofrer nenhuma penalidade. Você só pode usar essa propriedade uma vez por rodada.

Marduk, além de raiomante, era também um cronomante

Sangon

A palavra arcana *sangon* altera as propriedades químicas de um corpo, transmutando o mesmo em algo diferente do que é. Através desta palavra, um conjurador é capaz de transformar uma criatura em outra ou mesmo transformar a matéria de um objeto em outra totalmente diferente. Os Arcanistas que dedicam seus estudos a esta palavra arcana, são chamados de alquimistas ou Transmutadores. *Sangon* é uma palavra proibida em muitas escolas de magia, pois muitos arcanistas recem ingressados aos estudos desta palavra a utilizaram em criaturas vivas, produzindo resultados bizarros e traumatizantes apenas ao olhar, devido sua falta de habilidade no controle da mesma.

Os transmutadores são capazes de manipular as propriedades químicas da matéria com maestria, através dos círculos dessa palavra arcana. Apanhar um punhado de sal e transformá-lo em uma adaga, mudar o próprio braço para que adquira garras ou mesmo tocar um inimigo, transformando-o em um kobold ou algo ainda mais inferior. As transformação, mesmo que efêmera, ainda assim é muito útil. Um homem chamado Atmus, certa vez convidou inimigos para um jantar. No entanto, todo o alimento eram espadas transmutadas e a duração da magia não iria muito longe.

Magias Menores

Transmutar Matéria — **Menor**

Você toca um objeto enquanto pronuncia a palavra sangon, alterando suas propriedades químicas.

sangon

Características: Conjurar (Ação), Alvo (um objeto), Alcance (Toque), Duração (Cena).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você toca um objeto e altera o Material do qual ele é feito, realizando uma rolagem de Conjuração contra uma dificuldade de número 10 + Dureza do Material do objeto. Se for bem sucedido, o Material do objeto muda para um Material com a Duzera anterior +1/-1 para cada 2 pontos do resultado acima do número alvo.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Duzera anterior +2/-2 (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Duzera anterior +3/-3 (apenas Círculo Maior) (-6)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Transmutar Criatura — Menor

Você pronuncia a palavra sangon enquanto toca uma criatura com a palma de sua mão, alterando sua estrutura física ou parte dela.

sangon

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (Toque), Duração (Cena).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Há duas formas de se transmutar uma criatura: a transmutação parcial e a completa. O alvo pode resistir a magia com uma rolagem bem sucedida de Vigor oposta a Conjuração, ou ficará transmutado pela duração da magia (Vigor anula).

Na transmutação parcial, você altera apenas uma parte do corpo do alvo, transformando em parte de uma outra criatura. O alvo troca um de seus traços por um traço de uma criatura cujos Pontos de Criação custem no máximo a metade do seu nível (ou o mesmo valor em um custo negativo, caso o alvo seja um inimigo). Um mesmo alvo pode sofrer mais de uma transmutação parcial.

Na transmutação completa, você altera totalmente a forma física do alvo para a forma física de uma criatura de Desafio 2 x Nível, mantendo apenas seus pontos de vida, pontos de magia, pontos heróicos e Mente originais. Uma criatura pode resistir à transformação com uma rolagem bem sucedida de Vigor oposta a Conjuração. A criatura recebe um bônus para a rolagem igual a diferença entre seu Desafio atual e o Desafio da criatura na qual ela será transformada.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O Desafio da Transmutação Completa aumenta em +2 (apenas Magias de Círculo Intermediário ou Maior) (-6)
- O Desafio da Transmutação Completa aumenta em +4 (apenas Magias de Círculo Maior) (-8)
- Apenas Parcial, aumentar +2 nos Pontos de Criação (-3)
- O alvo recebe o traço da outra criatura sem ter que perder um seu em troca (-2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *sangon* tem acesso aos seguintes truques:

Identificar Propriedades: Com uma rolagem bem sucedida de Conjuração (Normal), você consegue identificar as propriedades químicas de um objeto ou substância.

Metamagias

A palavra arcana *sangon* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Alquímica — Básica - *sangon*

Sua magia altera a composição da matéria do objeto alvo.

Efeito - Alvo
Quando sua magia tem como alvo um objeto ou mais, ela altera o Material do qual eles são feitos, realizando uma rolagem de Conjuração contra uma dificuldade de número 10 + Dureza do Material do objeto. Se for bem sucedido, o Material do objeto muda para um Material com a Duzera anterior +1/-1 para cada 2 pontos do resultado acima do número alvo.

Magia Deformante — Básica - *sangon*

Sua magia altera parte do corpo de seus alvos, dando a eles características de outras criaturas.

Efeito - Alvo
Você altera apenas uma parte do corpo do alvo transformando em parte de uma outra criatura. O alvo troca um de seus traços por um traço de uma criatura cujos Pontos de Criação custem no máximo o dobro do seu nível, até o fim da cena (Vigor anula).

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Magia Metamórfica
Básica - *sangon*

Sua magia transforma seus alvos em outro tipo de criatura.

Efeito - Alvo
Você altera totalmente a forma física do alvo para a forma física de uma criatura de Desafio até 2 x Nível, caso o alvo falhe em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração. Este efeito dura uma cena (Vigor anula). A criatura recebe um bônus para a rolagem igual a diferença entre seu Desafio atual e o Desafio da criatura na qual ela será transformada.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *sangon* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Alado
sangon

Capas, Robes, Máscaras, Elmos e Botas	+60.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com esta propriedade, você pode usar a habilidade Asas (Avançado) como se tivesse comprado ela.

Anfíbia
sangon

Armaduras e Robes	+14.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com esta propriedade, você pode usar a habilidade Movimento de Natação (Avançado) como se tivesse comprado ela. Adicionalmente você não sofre penalidade pelo uso de armadura enquanto estiver vestindo esse item dentro d'água.

Aracnídeo
sangon

Botas	+14.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com esta propriedade, você pode mover-se por paredes e tetos como se fossem o chão, sem a necessidade de nenhuma rolagem.

Bestial
sangon

Lentes, Máscaras e Elmos	+120.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com esta propriedade, você pode usar a habilidade Predador Astuto (Avançado) como se tivesse comprado ela.

Fundamental
sangon

Orbes, Cajados, Varinhas e Símbolos Sagrados/ Profanos	+3.500 (Conjuração +1) +120.000 (Conjuração +2) +2.000.000 (Conjuração +3)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *sangon* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Garras Afiadas
sangon

Manoplas e Luvas	+21.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com esta propriedade, você pode usar a habilidade Garras (Avançado) como se tivesse comprado ela.

Jóia
sangon

Armas	+1.000

Propriedade (Ação Rápida)
Pronunciando uma palavra secreta, você pode transformar um item com essa propriedade em uma jóia que caiba na palma da mão e vice-versa, usando uma ação simples. A palavra secreta é definida quando este item é criado.

Presas Vorazes
sangon

Máscaras e Elmos	+30.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com esta propriedade, você pode usar a habilidade Presas (Avançado) como se tivesse comprado ela.

Sankta

A palavra arcana capaz de trazer para fora a centelha divina de seu conjurador, pondo em suas mãos um mínimo pedaço do infinito poder divino. As magias pertencentes a esta palavra arcana possuem uma grande agressividade contra criaturas corrompidas. Muitos clérigos acreditam que usá-la em mortos-vivos seja uma forma de purificação dos cadáveres. Arcanistas que se dedicam ao estudo dessa palavra arcana são chamados de Taumaturgos.

Os taumaturgos manipulam os círculos dessa palavra arcana, pondo para fora parte da energia que os criou. Eles manipulam a centelha divina dentro de si para criar chamas radiantes e fachos de luzes radiantes e intensas, capazes de expurgar a impureza de outros seres e libertar suas almas. A maioria dos clérigos de divindades benevolentes segue o caminho dos estudos desta palavra. Os taumaturgos mais experientes as vezes são enviados para planos corrompidos para guardar portais e combater criaturas profanas usando sua chama sagrada para destruí-los.

Corrupção: -1 por Aventura

Magias Menores

Chama Sagrada — **Menor**

Pronunciando a palavra sankta, você faz com que uma chama desça sobre o alvo queimando sua carne e sua alma.

sankta

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Radiante +1 (Esquiva)

Efeitos: Criaturas com Corrupção 8 ou maior, que sofrerem dano, devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente ou perderão 1 ponto de Corrupção (não funciona com criaturas com a mesma corrupção que você ou menor).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Dano: Radiante +2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano: Radiante +3 (apenas Círculo Maior) (-)
- O alvo perde 2 pontos de Corrupção (em vez de 1) (apenas Círculo Intermdiário) (-4).
- O alvo perde 3 pontos de Corrupção (em vez de 1) (apenas Círculo Maior) (-6).
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Consagrar — Menor

Sussurrando a palavra sankta, enquanto toca seu peito, você faz com que a área ao seu redor emane energia sagrada, afetando a você e seus aliados de forma positiva e ferindo seus inimigos.

sankta

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (Emanação).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Radiante +0 (Esquiva)

Efeitos: Você e todos os seus aliados dentro da área cancelam condições de Controlado, Enfeitiçado e Abalado. Criaturas dentro da área, com Corrupção 6 ou mais, devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração para não perderem 1 ponto de Corrupção (não funciona com criaturas com a mesma corrupção que você ou menor).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Dano: Radiante +1 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano: Radiante +2 (apenas Círculo Maior) (-)
- Criaturas afetadas ficam pasmas até o fim da cena (Mente anula) (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *sankta* tem acesso aos seguintes truques:

Sentir Corrupção: Com uma rolagem bem sucedida de Conjuração oposta a Mente do alvo, você consegue saber o nível de corrupção dele.

Metamagias

A palavra arcana *sankta* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Purificadora — Básica - *sankta*

Sua magia restaura as almas de seus alvos, livrando-os da corrupção.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas afetadas pela sua magia devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, ou perderão 1 ponto de Corrupção. Esse efeito não afeta criaturas com Corrupção menor ou igual que a sua.

Magia Sagrada — Básica - *sankta*

Sua magia é uma versão sagrada da magia original, causando ano radiante a seus alvos.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de Radiante +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *sankta* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Absorção Radiante — *sankta*

Periaptos — +1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo radiante que você sofrer, será convertido em recuperação de pontos de vida.

Dano Radiante — *sankta*

Braçadeiras, Armas e Munições — Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano bruto radiante adicional, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Destruição Sagrada *sankta*

Totens, Cajados e Símbolos Sagrados	+3.500 (1 ponto de dano) +120.000 (2 ponto de dano) +2.000.000 (3 ponto de dano)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *sankta* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto adicional radiante, dependendo do valor do item.

Esplendor *sankta*

Lanterna	+1.500 (5m) +30.000 (10m) +1.000.000 (15m)

Corrupção
-1 depois de 5 dias portando.

Propriedade (Ação)
Quando você ativa essa lanterna usando uma palavra chave, ela emana uma aura de luz dourada. Todas as criaturas com Corrupção 6 ou maior, que iniciarem seus turnos dentro do alcance da aura, sofrem 1 ponto de dano bruto radiante. O alcance da aura depende do valor do item.

Expurgo *sankta*

Braçadeiras, Armas e Munições	+1.000 (Munições) +30.000 (Armas) +1.000.000 (Braçadeiras)

Propriedade (Constante)
Quando atacar com uma arma ou munição, ou enquanto estiver usando uma braçadeira, com essa propriedade, alvos atingidos por você, que sofrerem dano, deverão realizar uma rolagem de Mente (Normal). Caso falhem, sofrerão dano contínuo sagrado até o fim da cena (Mente anula).

Imunidade Radiante *sankta*

Anéis	+600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais de radiante.

Penetração Radiante *sankta*

Luvas e Braçadeiras	+400.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques ignoram proteção contra radiante.

Proteção Contra Radiante *sankta*

Armaduras, Robes e Capas	+400 (Proteção 1) +7.000 (Proteção 2) +200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano radiante.

Sonigu

A palavra arcana *sonigu* está diretamente ligada as ondas sonoras e sua propagação, podendo ser capaz de manipular sua frequência, amplificá-la tridimensionalmente ou anulá-la. Um arcano capaz de manipular esta palavra arcana, pode criar explosões sonoras poderosas, deixando seus alvos surdos. Muitos arcanos a utilizam para anular a capacidade de conjuração de arcanos adversários, criando uma zona de silêncio, onde o componente verbal é anulado. *Sonigu* também é a palavra arcana favorita de muitos bardos. Os arcanos que se dedicam aos estudos desta palavra, são chamados de Sonantes.

Do entoar de uma canção até uma explosão estrondante, as magias conjuradas por um sonante são únicas. Capazes de manipular as ondas sonoras através dessa palavra arcana, os sonantes são também capazes de imitar sons com perfeição ou de criar áreas de total silêncio. Há lendas que falam sobre um bardo sonante de nome Pandomar, capaz de criar explosões sônicas que se alastravam por quase uma cidade inteira, outra que contam sobre um sonante de nome Garnas, que no passado fora um caçador de magos, capaz de silenciá-los e imobilizá-los com o poder se sua magia.

Magias Menores

Ensurdecer — **Menor**

Pronunciando a palavra sonigu, você manipula as frequências sonoras em uma área, de forma a ensurdecer as criaturas presentes nela.

sonigu

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Todas as criaturas dentro da área devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou ficarão surdas (Percepção anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo também fica pasmo até o fim da cena (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (Vigor anula) (-2)
- O alvo também fica atordoado até o fim da cena (apenas Círculo Maior) (Vigor anula) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Imitar Sons — Menor

Você sussurra a palavra sonigu, manipulando o vento de forma a criar sons e vozes.

sonigu

Características: Conjurar (Ação), Área (Um espaço vazio), Duração (Uma cena), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Carisma concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Cria um som que o conjurador já conheça. Todos os que puderem ouvir o som devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Percepção oposta a Conjuração, para notar que se trata de um som falso.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Se usado para imitar a voz de alguém, você recebe 1D em rolagens para interagir socialmente para quem ouve o som (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Se usado para imitar a voz de alguém, resultados 1 nos dados são considerados 3 para interagir socialmente com quem ouve a voz (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Rajada Sônica — Menor

Você pronuncia a palavra sonigu e sua magia cria poderosas ondas sonoras através do deslocamento de ar em torno do seu alvo, ferindo-o e deixando-o surdo, caso seja uma criatura.

sonigu

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Sônico +1 (Esquiva ou Bloqueio)

Efeitos: Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou ficará surdo até o fim da cena (Vigor anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Dano: Sônico +2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano: Sônico +3 (apenas Círculo Maior) (-)
- O alvo fica sob efeito de dano sônico contínuo até o fim da cena (Vigor anula) (apenas Círculo Maior)(-2)
- O alvo fica pasmo até o fim da cena (Vigor anula) (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Silêncio — Menor

Você sussurra a palavra sonigu, anulando todas as ondas sonoras em uma determinada área.

sonigu

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível), Duração (Sustentável - Ação Rápida).

Conhecimento (Natureza) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Nenhum som pode ser emitindo dentro da área. Criaturas que tentem emitir qualquer som dentro da área da magia, devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Força oposta a Conjuração. Magias que sejam compostas pela palavra *sonigu* não tem efeito nesta área, além desta já conjurada, a menos que o conjurador da outra magia seja bem sucedido em uma rolagem de Conjuração oposta a Conjuração.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Magias compostas pela palavra sonigu tem efeito na área (-2)
- Magias compostas pela palavra sonigu tem efeito na área, mas somente as que você conjurar (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-6)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *sonigu* tem acesso aos seguintes truques:

Voz Falsa: Com uma rolagem bem sucedida de Conjuração (Normal), você consegue emitir um som imitando o som de algum outro tipo de criatura. Uma criatura precisa ser bem sucedida em uma rolagem de Percepção oposta a Conjuração para perceber que se trata de um truque. Criaturas com Mente 3 ou maior são automáticamente bem sucedidas nessa rolagem.

Metamagias

A palavra arcana *sonigu* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Atrativa — Básica - *sonigu*

Sua magia emite um som que atrai a atenção dos que podem ouví-la.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas que puderem ouvir sua magia, devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração ou ficarão indefesas até o começo do turno delas.

Magia Ensurdecedora — Básica - *sonigu*

Sua magia emite ondas de alta frequência, ensurdecendo seus alvos.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas afetadas pela sua magia, devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Vigor oposta a Conjuração, ou ficarão ensurdecidos até o fim da cena (Percepção anula).

Magia Estrondante — Básica - *sonigu*

Sua magia é uma versão estrondante da magia original, causando sônico aos seus alvos.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano de sônico +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Magia Reticente — Básica - *sonigu*

Sua magia cria uma área onde qualquer tipo de som é anulado.

Efeito - Alvo ou Área
O efeito é adicionado à área da magia ou cria uma área (1m x nível) em torno do alvo. Criaturas dentro da área que tentem emitir algum tipo de som, devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Força oposta a Conjuração, ou não farão barulho algum.

Magia Sonora — Básica - *sonigu*

Sua magia emite um som que imita uma criatura, coisa ou um tipo de barulho.

Efeito - Alvo
As ilusões, criações ou invocações de sua magia emitem um som que pode ser um barulho ou a voz de uma criatura. Criaturas que ouvirem sua magia, devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Percepção oposta a Conjuração para perceperem que se trata de um som falso.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *sonigu* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Abertura *sonigu*

Sinete +30.000

Propriedade (Ação)
Quando você soa esse pequeno sino de mão, travas, trancas, portas, válvulas, cancelas, algemas, correntes e ferrolhos se abrem automaticamente. Ele não funciona contra dispositivos trancados magicamente.

Absorção Sônica *sonigu*

Periaptos +1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo sônico que você sofrer, será convertido em pontos de vida.

Atuação *sonigu*

Máscaras +400 (3m)
+7.000 (5m)
+200.000 (10m)

Propriedade (Constante / Ação Rápida)
Enquanto estiver usando esse item, você recebe 1D em rolagens relacionadas a atuação e performance (canto, oratória, tocar um instrumento, etc). Adicionamente, você pode gastar 1 ponto de magia quando atua, para dar a seus aliados 1D na próxima rolagem de cada um. Essa rolagem precisa ser feita até o fim da cena ou o benefício é perdido.

Dano Sônico *sonigu*

Braçadeiras, Armas e Munições Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano sônico bruto adicional, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Ecoante *sonigu*

Instrumentos Musicais e Símbolos Sagrados/Profanos
+3.500 (1 ponto de dano)
+120.000 (2 ponto de dano)
+2.000.000 (3 ponto de dano)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *sonigu* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto sônico adicional, dependendo do valor do item.

Estrondante *sonigu*

Maças e Martelos +1.500

Propriedade (Constante)
Quando atacar com a arma, alvos atingidos por você deverão realizar uma rolagem de Vigor (Normal). Caso falhem, ficarão surdos até o fim da cena (Vigor anula).

Explosão Sônica *sonigu*

Bombas Alquímicas +500

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Constante)
Você pode arremessar este item num espaço até 10m de distância, usando uma ação, rolando Agilidade. Quando atinge o espaço alvo, cria uma área com 2m de raio centrada no espaço. Todas as criaturas dentro da área devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Esquiva oposta a sua Agilidade, ou sofrerão dano sônico contínuo e ficarão surdos até o fim da cena (Percepção anula).

Imunidade Sônica *sonigu*

Anéis +600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais e danos contínuos sônicos.

Murmurante

sonigu

Amuletos, Colares e Periaptos	+400 (3m) +7.000 (5m) +200.000 (10m)

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver usando um item com esta propriedade, você pode gastar 1 ponto de magia para ativá-lo. O item emite um som que pode ser ouvido dentro de um alcance, que depende do valor do item. Criaturas que puderem ouvir o som, devem realizar uma rolagem de Percepção (Normal), ou sofrerão -1/-2/-3 (dependendo do valor do item) em suas rolagens de Mente, até o fim da cena (Percepção anula). O portador do item não é afetado.

Penetração Sônica

sonigu

Luvas e Braçadeiras	+400.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques ignoram proteção contra dano sônico.

Proteção Contra Som

sonigu

Armaduras, Robes e Capas	+400 (Proteção 1) +7.000 (Proteção 2) +200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano sônico.

Amuleto Murmurante

Sorcdiron

Considerada uma das magias mais poderosas, *sorcdiron* está ligada ao aprimoramento e à evolução de todas as coisas, sendo capaz de encantar criaturas e objetos, aprimorando suas propriedades de alguma forma. Os conjuradores de *sorcdiron* são de longe os mais temidos, respeitados e considerados importantes em mesmo nível que um clérigo, nas companhias de aventureiros. Sorcdiron é capaz de dar ao seu alvo a força de um gigante, a percepção de uma águia ou mesmo tornar uma lâmina mais afiada. Os arcanistas que estudam os círculos desta palavra são chamados de Aprimoradores.

Uma faca é apenas uma faca nas mãos de uma pessoa qualquer. Nas mãos de um aprimorador ela pode ser uma arma extremamente perigosa. Aprimoradores manipulam os círculos dessa palavra arcana para melhorar as qualidades de criaturas e objetos. Eles são capazes de melhorar a força, a agilidade ou mesmo a percepção de um aliado ao simples toque. Muito respeitados e muito procurados por companhias mercenárias para missões, os aprimoradores são os arcanistas mais bem vistos em qualquer sociedade. Os aprimoradores são capazes de enxergar o real poder de qualquer indivíduo e elevá-lo.

Magias Menores

Aumento Arcano — **Menor**

Você toca seu alvo e pronuncia a palavra sorcdiron, aprimorando temporariamente alguma de suas qualidades.

sorcdiron

Características: Conjurar (Ação Rápida), Alvo (Uma criatura), Duração (Uma cena), Alcance (Toque).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você pode dar ao alvo um dos seguintes benefícios:

- 1 ponto de sobrevida para cada 2 pontos da sua rolagem de Conjuração acima de 10;
- Bônus de +1 em ataques corpo a corpo;
- Bônus de +1 em ataques à distância;
- Bônus de +1 em Deslocamento;
- Bônus de +1 na Iniciativa;
- Bônus de +1 na Esquiva;
- Bônus de +1 no Bloqueio;
- Bônus de +1 em Conjuração.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo recebe dois efeitos à escolha do conjurador, em vez de um (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- O alvo recebe três efeitos à escolha do conjurador, em vez de um (apenas Círculo Maior) (-8)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Encantar Objeto — Menor

Sussurrando a palavra sorcdiron, enquanto toca um objeto, aprimorando sua eficiência, como se o tornasse mágico.

sorcdiron

Características: Conjurar (Ação Rápida), Alvo (Um objeto não mágico), Duração (Uma cena), Alcance (Toque).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Todas as rolagens utilizando o objeto encantado recebem +1, desde que utilizado para a função para a qual fora feito.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- As rolagens utilizando o objeto recebem +2, em vez de +1 (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-)
- As rolagens utilizando o objeto recebem +3, em vez de +1 (apenas Círculo Maior) (-)
- Só funciona em objetos compostos por um material específico (+2)
- Não funciona em objetos compostos por material específico (+1)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Melhoria Arcana — Menor

Enquanto profere a palavra sorcdiron e toca seu alvo, o mesmo sente uma energia percorrer seu corpo, aprimorando suas capacidades.

sorcdiron

Características: Conjurar (Ação Rápida), Duração (Uma cena), Alvo (Uma criatura), Alcance (Toque).

Conhecimento (Religião) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo recebe 1D em um atributo à escolha do conjurador.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Sempre que o alvo rolar 1 em um dado, numa rolagem desse atributo, ele pode re-rolar o dado (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Sempre que o alvo rolar 1 ou 2 em um dado, numa rolagem desse atributo, ele pode re-rolar o dado (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-8)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *sorcdiron* tem acesso aos seguintes truques:

Forçar os Limites: Com uma rolagem bem sucedida de Conjuração (Normal), você pode dar a um alvo, 1D em uma rolagem fora de combate. Após agir com o benefício desse truque, o alvo fica exausto.

Metamagias

A palavra arcana *sorcdiron* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Adjetiva — Básica - *sorcdiron*

Sua magia encanta e aprimora temporariamente os objetos.

Efeito - Alvo
O alvo recebe 1D em um atributo à escolha do conjurador até o fim da cena.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Magia Aperfeiçoante
Básica - *sorcdiron*

Sua magia é uma versão aperfeiçoante da magia original, melhorando temporariamente as qualidades do seu alvo.

Efeito - Alvo
O alvo de sua magia recebe 1 ponto no ataque corpo a corpo, ataque à distância, Deslocamento, Iniciativa, Esquiva, Bloqueio ou Conjuração, até o fim da cena.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Magia Artifícia
Básica - *sorcdiron*

Sua magia encanta e aprimora temporariamente os objetos.

Efeito - Alvo
Quando o alvo de sua magia é um objeto não mágico, o mesmo recebe um aprimoramento temporário. Todas as rolagens utilizando o objeto encantado recebem +1 por círculo da magia, desde que utilizado para a função para a qual fora feito, até o fim da cena. Essa metamagia não pode ser aplicada a Encantar Objeto.

Magia Revigorante
Básica - *sorcdiron*

Sua magia é uma versão revigorante da magia original, melhorando temporariamente a vitalidade de seu alvo.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas afetadas pela sua magia recebem 1 ponto de sobrevida para cada 2 pontos da sua rolagem de Conjuração acima de 10.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *sorcdiron* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Agilidade Relâmpago
sorcdiron

Botas
+3.500 (+1 em Agilidade)
+120.000 (+2 em Agilidade)
+2.000.000 (+3 em Agilidade)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando estas botas, você recebe 1/2/3 pontos em Agilidade (dependendo do preço do item).

Arcanista
sorcdiron

Anéis
+3.500 (+1 em Conjuração)
+120.000 (+2 em Conjuração)
+2.000.000 (+3 em Conjuração)

Propriedade (Ação Rápida)
Você pode gastar 1 ponto de magia para receber um bônus em suas rolagens de Conjuração até o fim da cena, dependendo do valor do item.

Atirador
sorcdiron

Luvas
+3.500 (+1 em Ataque)
+120.000 (+2 em Ataque)
+2.000.000 (+3 em Ataque)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando estas luvas, você recebe 1/2/3 pontos em seus ataques com armas de Alcance (dependendo do preço do item).

Ataque Certeiro
sorcdiron

Óleos
+50 (+1 em Ataque)
+100 (+2 em Ataque)
+200 (+3 em Ataque)

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Constante)
Quando aplicado sobre uma arma, este item dá a arma um bônus nos ataques feitos com ela até o fim do próximo combate, dependendo do valor do item.

Batalha
sorcdiron

Manoplas
+3.500 (+1 em Ataque)
+120.000 (+2 em Ataque)
+2.000.000 (+3 em Ataque)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando estas manoplas, você recebe 1/2/3 pontos em seus ataques com armas corpo a corpo (dependendo do preço do item).

Bloqueio Absoluto
sorcdiron

Escudos
+1.500 (+1 em Bloqueio)
+30.000 (+2 em Bloqueio)
+1.000.000 (+3 em Bloqueio)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando este escudo, você recebe 1/2/3 pontos em Bloqueio (dependendo do preço do item).

Corredor
sorcdiron

Botas — +1.000 (+1 em Deslocamento)
+21.000 (+2 em Deslocamento)
+600.000 (+3 em Deslocamento)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando estas botas, você recebe 1/2/3 pontos em seu Deslocamento (dependendo do preço do item) e 1D em Esquiva contra reações de ataque.

Esquiva Ardilosa
sorcdiron

Capas — +2.500 (+1 em Esquiva)
+60.000 (+2 em Esquiva)
+1.500.000 (+3 em Esquiva)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando esta capa, você recebe 1/2/3 pontos em Esquiva (dependendo do preço do item).

Excelência
sorcdiron

Bastões, Instrumentos Musicais, Varinhas e Símbolos Sagrados/Profanos — +3.500 (+1 em Conjuração)
+120.000 (+2 em Conjuração)
+2.000.000 (+3 em Conjuração)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *sorcdiron* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Força do Gigante
sorcdiron

Manoplas — +3.500 (+1 em Força)
+120.000 (+2 em Força)
+2.000.000 (+3 em Força)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando estas manoplas, você recebe 1/2/3 pontos em Força (dependendo do preço do item).

Mente Plena
sorcdiron

Bandanas — +3.500 (+1 em Mente)
+120.000 (+2 em Mente)
+2.000.000 (+3 em Mente)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando esta bandana, você recebe 1/2/3 pontos em Mente (dependendo do preço do item).

Percepção Apurada
sorcdiron

Colares — +3.500 (+1 em Percepção)
+120.000 (+2 em Percepção)
+2.000.000 (+3 em Percepção)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você recebe 1/2/3 pontos em Percepção (dependendo do preço do item).

Reação Rápida
sorcdiron

Braçadeiras — +1.500 (+1 em Iniciativa)
+30.000 (+2 em Iniciativa)
+1.000.000 (+3 em Iniciativa)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando estas braçadeiras, você recebe 1/2/3 pontos em Iniciativa (dependendo do preço do item) e 1D em suas reações de ataque.

Saltitantes
sorcdiron

Estrepes — +700 (1m)
+14.000 (2m)
+400.000 (3m)

Propriedade (Constante)
Esses estrepes possuem todas as propriedades de estrepes comuns, exceto que a área que cobrem quando arremessados nunca diminui quando recuperados após o combate. Quando uma criatura falha em uma rolagem de Agilidade a entrar uma área ocupada por eles, além da lentidão que o item causa, a criatura sofrerá 1 ponto de dano perfurante final. Adicionalmente, uma vez por rodada, os estrepes que estejam em espaços desocupados se movem até alcançar espaços ocupados por criaturas. A quantidade de metros que eles se movem por rodada depende do valor do item.

Sobrevida
sorcdiron

Armaduras — +2.500 (+2 de Sobrevida)
+60.000 (+3 de Sobrevida)
+1.500.000 (+5 de Sobrevida)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando esta armadura, você pode gastar 1 ponto de magia para receber 2/3/5 pontos de sobrevida (dependendo do preço do item).

Vigor da Rocha
sorcdiron

Cinto — +3.500 (+1 em Vigor)
+120.000 (+2 em Vigor)
+2.000.000 (+3 em Vigor)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando este cinto, você recebe 1/2/3 pontos em Vigor (dependendo do preço do item).

Tenebrae

Se a luz é, de certa forma, uma energia, a palavra arcana *tenebrae* é capaz de absorvê-la de forma a anulá-la. A palavra da escuridão, como é conhecida, é capaz de criar campos de escuridão tão densa que nem mesmo criaturas que normalmente enxergam no escuro poderiam enxergar dentro deles. Ela também é capaz de anular a capacidade de leitura da luz da visão de uma criatura. Acredita-se que a criação desta palavra arcana tenha sido influenciada pela deusa da noite, Sigh. Os arcanistas que dedicam seus estudos a esta palavra arcana são chamados de Tétricos.

A luz mostra o caminho, a escuridão corrompe, atrofia a alma. Os tétricos são arcanistas que se atreveram a estudar os círculos dessa palavra arcana e se tornaram exímios conjuradores de escuridão, em troca de suas almas. Um tétrico é capaz de criar áreas de escuridão absoluta ou de apagar a luz dos olhos de quem quer que ouse atravessar o seu caminho. Eles costumam dizer que, se alguém não teme a escuridão, então esse alguém nunca a conheceu. Tétricos terminam por se tornarem solitários e lúgubres, no entanto ainda cheios de poder.

Corrupção: +1 por Aventura

Magias Menores

Cegueira — **Menor**

Você pronuncia tenebrae, enquanto foca sua visão em um único alvo. Os olhos do alvo vibram até arder e se tornam incapazes de absorver a luz.

tenebrae

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (5m x Círculo x Nivel), Duração (Uma cena).

Conhecimento (Ocultismo) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: O alvo deve ser bem sucedido em uma rolagem de Percepção oposta a Conjuração, ou fica cego pela duração da magia (Percepção anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- É necessário ser bem sucedido em uma rolagem de Mente para anular também (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-2)
- É necessário ser bem sucedido em uma rolagem de Mente e de Vigor para anular também (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (Conjuração +1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (Conjuração +1)

Escuridão — Menor

Você pronuncia a palavra tenebrae, lançando uma escuridão profunda e sinistra sobre uma área, deixando cegas todas as criaturas dentro dela.

tenebrae

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível), Duração (Sustentável - Ação Rápida).

Conhecimento (Ocultismo) concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você conjura uma escuridão densa por toda a área da magia. Nenhuma fonte de iluminação não mágica funciona dentro da área. Todas as criaturas que iniciarem seus turnos ou entrarem dentro da área ficam cegas enquanto estiverem dentro dela (o conjurador não é afetado). Conjurar fontes de luz dentro dessa área requer ser bem sucedido em uma rolagem de Conjuração oposta a Conjuração.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- A área da magia se torna também terreno difícil (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *tenebrae* tem acesso aos seguintes truques:

Égide Sombria: Você pode conjurar esse truque para receber ocultação sempre que você abdicar de todas as ações de um turno. A ocultação termina quando você faz quaquer tipo de ação, mas o truque dura até o fim da cena.

Metamagias

A palavra arcana *tenebrae* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Cegante — *tenebrae*

Sua magia deixa seus alvos cegos.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas afetadas pela sua magia devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Percepção oposta a Conjuração, ou ficarão cegos pela duração da magia (Percepção anula).

Magia Umbral — *tenebrae*

Sua magia é uma versão sombria da magia original. Ela cria áreas de escuridão em torno de seus alvos.

Efeito - Alvo ou Área
Magias de área criam uma escuridão em suas áreas de efeito. Magias de alvo concedem ao alvo uma aura (1m x Nível) de escuridão que não o afeta.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *tenebrae* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Crepúsculo — *tenebrae*

Lanterna	+400 (5m) +7.000 (10m) +200.000 (15m)

Corrupção
+1 depois de 10 dias portando.

Propriedade (Constante)
Você pode ativar essa lanterna gastando 1 ponto de magia e pronunciando a palavra chave. Enquanto ativada, a lanterna emite uma aura de escuridão. Todas as criaturas dentro da aura ficam cegas enquanto estiverem dentro dela. Nenhuma fonte de luz não mágica funciona dentro da aura. Fontes de luz mágicas vindas de itens, devem ser de um nível superior ao da lanterna. Fontes de luz mágicas vinda de magias devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Conjuração (Difícil) para superarem a escuridão da lanterna. O alcance da aura depende do valor do item.

Lúgubre — *tenebrae*

Capas e Robes	+14.000

Corrupção
+1 depois de 10 dias portando.

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com essa propriedade, você recebe 1D em rolagens para evitar ser notado e recebe 1 ponto de proteção contra dano radiante.

Macabra *tenebrae*

Lâminas Pequenas	+1.000 (1m, Normal) +21.000 (2m, Difícil) +600.000 (3m, Muito Difícil)

Corrupção
+1 depois de 10 dias portando.

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver empunhando este item, você pode gastar 1 ponto de magia para ganhar uma aura de escuridão com um raio que depende do valor do item, dentro da qual apenas você e quem for bem sucedido em uma rolagem de Perceção enxergam. A dificuldade na rolagem depende do valor do item. A aura dura até o fim da cena.

Tentáculos Negros *tenebrae*

Robes e Capas	+400 (Alcance 1m) +7.000 (Alcance 2m) +200.000 (Alcance 3m)

Corrupção
+1 depois de 10 dias portando.

Propriedade (Ação Rápida)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, você pode gastar 1/2/3 pontos de magia para fazer com que surjam tentáculos de sombras ao seu redor, que duram até o fim da cena. Eles agarram criaturas que entrarem ou iniciarem seus turnos dentro do alcance deles (que varia de acordo com o valor do item), caso eles falhem numa rolagem de Agilidade, cuja dificuldade depende da quantidade de pontos de magia gastos: 1 (Normal), 2 (Difícil) e 3 (Muito Difícil).

Passo Umbral *tenebrae*

Botas e Cintos	+7.000

Corrupção
+1 depois de 10 dias portando.

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com essa propriedade, você fica envolto de escuridão quando se move, recebendo 1D em Esquiva contra reações de ataque sofridas quando se move.

Sombras *tenebrae*

Orbes, Cajados e Símbolos Profanos	+3.500 (+1 em Conjuração) +120.000 (+2 em Conjuração) +2.000.000 (+3 em Conjuração)

Propriedade (Constante)
Quanto conjura uma magia composta pela palavra arcana *tenebrae* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Liara Tenebras foi a tétrica mais poderosas dentro todos conhecidos em Ligeia

Traumato

A palavra arcana *traumato* permite ao conjurador causar danos mentais a seus alvos apenas com o olhar. Magias compostas por esta palavra podem matar um alvo desligando seu cérebro, ou pode causar-lhe traumas irreversíveis quando conjurada por um conjurador poderoso. Diferente de *carmo*, ela não controla a mente dos seus alvos e sim a destrói. Os arcanistas que dedicam seus estudos à palavra *traumato* são chamados de Tormentadores.

Alguns indivíduos são muito resistentes a torturas físicas, mas não há quem resista a torturas psicológicas. Os tormentadores são a amostra mais horripilante disso. Eles são capazes de causar danos mentais severos às suas vítimas. A batalha contra um tormentador não é física, eles são capazes de descarregar tempestades mentais em área, deixando seus alvos em agonia extrema. O Carcereiro é um tormentador que atua na prisão de Othera, resolvendo casos importantes. Sua tortura arcana já salvou Othera de uma guerra civil.

Magias Menores

Rajada Psíquica — **Menor**

Pronunciando a palavra traumato, você lança a uma criatura, ao alcance da sua visão, uma rajada que destrói a sua mente.

traumato

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura ou objeto), Alcance (5m x Círculo x Nível).

Carisma concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Psíquico +1 (Mente)

Efeitos: Se o alvo sofrer dano, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, ou ficará pasmo até o fim da cena (Mente anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Dano: Psíquico +2 (apenas Círculo Intermediário) (-)
- Dano: Psíquico +3 (apenas Círculo Maior) (-)
- O alvo fica abalado até o fim da cena (Menta anula) (apenas Círculo Intermediário ou Maior)(-2)
- O alvo fica atordoado até o fim da cena (Menta anula) (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Tempestade Mental — Menor

Você sussurra a palavra traumato, invocando uma tempestade dentro das mentes das criaturas dentro de uma área.

traumato

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Carisma concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Dano: Psíquico +1 (Mente)

Efeitos: Se uma criatura sofrer dano, ela deve ser bem sucedida em uma rolagem de Mente ou ficará atordoado até o fim da cena (Mente anula).

Peculiaridades (Criação de Magias):

- O alvo cai no chão (-1)
- O alvo sofre dano contínuo psíquico até o fim da cena (Menta anula) (apenas Círculo Maior) (-4)
- O alvo fica abalado até o fim da cena (Menta anula) (apenas Círculo Maior) (-4)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *traumato* tem acesso aos seguintes truques:

Emanar Ameaça: Com uma rolagem bem sucedida de Conjuração (Normal), você recebe +1 em rolagens de interação social para intimidar as criaturas que puderem vê-lo.

Metamagias

A palavra arcana *traumato* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Compungente — Básica - *traumato*

Sua magia causa traumas emocionais em seus alvos, ferindo seus psicológicos de forma contínua.

Efeito - Alvo ou Área
Criaturas atingidas pela sua magia devem ser bem sucedidas em uma rolagem de Mente oposta a Conjuração, ou sofrerão dano contínuo psíquico pelo resto da cena (Mente anula).

Magia Psíquica — Básica - *traumato*

Sua magia é uma versão psíquica da magia original, causando dano psíquico aos seus alvos.

Efeito - Alvo ou Área
Se aplicado a uma magia que não cause dano ao alvo, ela causará dano Psíquico +1 (+2 para Intermediário ou +3 pontos para Maior) às criaturas e objetos atingidos. Esse efeito é anulado, quando aplicado junto a outra metamagia que também cause dano.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *traumato* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Absorção Psíquica — *traumato*

Periaptos — +1.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um item com essa propriedade, todo o dano final do tipo psíquico que você sofrer, será convertido em pontos de magia.

Dano Psíquico — *traumato*

Braçadeiras, Armas e Munições — Variável

Propriedade (Constante)
Quando atacar com arma, munição, ou enquanto estiver usando braçadeiras com essa propriedade, seus ataques causarão 1/2/3 de dano psíquico bruto adicional, de acordo com o valor do item:

+1.000 / +21.000 / +600.000 (Armas)
+400 / +7.000 / +200.000 (Munições)
+1.500 / +30.000 / +1.000.000 (Braçadeiras)

Imunidade Psíquica — *traumato*

Anéis — +600.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver usando um anel com essa propriedade, você ignora danos finais e danos contínuos psíquicos.

Penetração Psíquica *traumato*

Colares	+400.000

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, seus ataques ignoram proteção contra dano psíquico.

Pesadelos *traumato*

Instrumentos Musicais, Orbes e Símbolos Sagrados/ Profanos	+3.500 (1 ponto de dano) +120.000 (2 pontos de dano) +2.000.000 (3 pontos de dano)

Propriedade (Constante)
Quando conjura uma magia composta pela palavra arcana *traumato* usando esse item como foco. Se esta magia causar dano, ela irá causar dano bruto psíquico adicional, dependendo do valor do item.

Proteção Contra Psíquico *traumato*

Elmos, Máscaras	+400 (Proteção 1) +7.000 (Proteção 2) +200.000 (Proteção 3)

Propriedade (Constante)
Enquanto estiver vestindo um item com essa propriedade, você recebe Proteção 1, 2 ou 3 contra dano psíquico.

Tormento *traumato*

Cubos	+1.500 (1 de Dano, 5m) +30.000 (2 de Dano, 10m) +1.000.000 (3 de Dano, 15m)

Propriedade (Ação)
Você pode ativar este cubo pagando 1 ponto de magia e colocando-o sobre uma superfície sólida. O cubo libera uma aura que atormenta as mentes de todas as criaturas dentro dela, sempre que se movem. Qualquer criatura que se deslocar dentro da aura, seja para entrar ou sair, sofre 1/2/3 pontos de dano bruto psíquico (exceto o portador do cubo). O cubo permanece ativo até o fim da cena. O alcance da aura depende do valor do item.

Orbe dos Pesadelos

Vitae

A energia vital de cada criatura é considerada a energia mais importante pelos arcanos, mas também é a mais frágil. Devido a isso, muitos se dedicam ao estudo da palavra *vitae*. Essa palavra arcana esta ligada diretamente a energia que mantém os seres vivos, podendo restaurá-la. Os arcanistas que se dedicam aos estudos desta palavra são chamados de Medicários.

A palavra arcana *vitae* é de estudo mais comum a conjuradores servos de deuses benignos, como clérigos e paladinos. No entanto, alguns arcanistas menos ligados ao divino tem buscado os conhecimentos de *vitae*.

Em pé de igualdade com os aprimoradores, os medicários são muito respeitados e solicitados em missões perigosas. Eles curam e restauram a integridade física de seus companheiros e isso os torna essenciais em companhias de aventureiros. Medicários com o devido suporte podem até mesmo trazer indivíduos de volta à vida. Helena Grimhold, líder de Vale Aurora, é uma medicária poderosa, cuja magia Bastião da Esperança é capaz de curar e proteger vários alvos de uma só vez.

Magias Menores

Curar — **Menor**

Você toca o alvo com as palmas das mãos cruzadas sobre ele e pronuncia vitae. Uma luz emana de suas mãos, fazendo com que o alvo sinta um conforto vindo delas e neutralizando a dor de seus ferimentos, enquanto eles se cicatrizam.

vitae

Características: Conjurar (Ação), Alvo (Uma criatura), Alcance (Toque).

Medicina concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Restaura 1 ponto de vida base do alvo e 1 ponto escalonado a cada 2 pontos acima de 10 no resultado da rolagem de Conjuração.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Restaura 2 pontos de vida base, em vez de 1 (apenas Círculo Intermediário)(-)
- Restaura 3 pontos de vida base, em vez de 1 (apenas Círculo Maior)(-)
- O alvo recebe regeneração até o fim da cena (apenas Círculo Maior)(-6)
- Não funciona em uma determinada raça de humanóide (+1)
- Só funciona em uma determinada raça de humanóide (+2)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Restaurar

Menor

Enquanto pronuncia a palavra vitae, você toca o solo em direção aos seus aliados, entrando em conexão com os mesmos e fazendo com que sua magia restaure suas condições físicas ou mentais.

vitae

Características: Conjurar (Ação), Área (1m x Nível), Alcance (3m x Círculo x Nível).

Medicina concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Efeitos: Você determina um tipo de condição física ou mental que esteja afetando um ou mais dos alvos. Essa condição é finalizada imediatamente.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Determine dois tipos de condições diferentes (apenas Círculo Intermediário ou Maior)(-4)
- Finaliza todas as condições negativas (apenas Círculo Maior)(-8)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Reviver

Menor

Consumindo uma valiosa gema neste ritual arcano e pronunciando repetidamente a palavra vitae enquanto mantém contato físico com o alvo, você faz com que sua energia vital retorne a seu corpo.

vitae

Características: Conjurar (Cena), Alvo (Uma criatura morta), Alcance (Toque).

Medicina concede +1 em Conjuração para esta conjuração.

Você precisa gastar 100.000 Vo em componentes especiais para realizar esta conjuração. Não há habilidade que possa anular a necessidades deles.

Efeitos: Você traz de volta a vida, um alvo que tenha morrido há uma quantidade de dias igual ao seu nível. O alvo retorna com 1 ponto de vida. É necessário que o alvo tocado não tenha perdido nenhuma parte do corpo para que essa magia funcione.

Peculiaridades (Criação de Magias):

- Traz o alvo de volta à vida com metade dos pontos de vida (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Traz o alvo de volta com todos os pontos de vida (apenas Círculo Maior) (-4).
- Traz o alvo de volta, mesmo que só haja parte do corpo dele (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Traz o alvo de volta necessitando apenas de um objeto pessoal dele (apenas Círculo Maior) (-6)
- Traz de volta um alvo que tenha morrido há uma quantidade de semanas igual ao seu nível (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-4)
- Traz de volta um alvo que tenha morrido há uma quantidade de anos igual ao seu nível (apenas Círculo Intermediário ou Maior) (-6)
- Necessita de componentes gestuais (apenas Círculo Menor) (+1)
- Necessita de componentes materiais ou foco (apenas Círculo Intermediário ou Menor) (+1)

Truques

Um conjurador de *vitae* tem acesso aos seguintes truques:

Toque da Cura: Conjurando esse truque enquanto presta cuidados médicos, suas rolagens bem sucedidas recuperam 1 ponto de vida adicional, a menos que o alvo esteja morrendo.

Metamagias

A palavra arcana *vitae* concede as seguintes metamagias para a criação de novas magias:

Magia Curativa
Básica - *vitae*

Sua magia é uma versão curativa da magia original, curando os pontos de vida do alvo.

Efeito - Alvo ou Área
Cura uma quantidade de pontos de vida das criaturas afetadas, dependendo do círculo da magia (2 pontos para Intermediário e 3 pontos para Maior).

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo ou área, durante a criação da magia.

Magia Regeneradora
Avançado - *vitae*

Sua magia é uma versão poderosamente curativa da magia original, dando ao alvo o poder de regenerar seus ferimentos com o passar do tempo.

Efeito - Alvo
O alvo recebe regeneração até o fim da cena.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Magia Restauradora
Básica - *vitae*

Sua magia é uma versão restauradora da magia original, neutralizando condições negativas dos alvos.

Efeito - Alvo
Neutraliza uma condição negativa que esteja atuando sobre o alvo.

Você pode escolher que essa metamagia aplique-se a você e não ao alvo, durante a criação da magia.

Propriedades Para Itens Mágicos

Itens criados ou aprimorados com a runa de *vitae* podem receber as seguintes propriedades mágicas:

Bastião
vitae

Escudos	+1.000 (1 Ponto de Vida) +21.000 (2 Pontos de Vida) +600.000 (3 Pontos de Vida)

Propriedade (Ação)
Quando você é acertado por um golpe crítico e está empunhando esse escudo, você pode usar sua reação para recuperar uma quantidade de pontos de vida, dependendo do preço do item.

Bom Descanso
vitae

Saco de Dormir	+700 (1 Ponto de Vida) +14.000 (2 Pontos de Vida) +400.000 (3 Pontos de Vida)

Propriedade (Ação Livre)
Quando você descansa nesse saco de dormir, você recupera uma quantidade adicional de pontos de vida, dependendo do valor do item.

Curandeiro
vitae

Capas e Armaduras	+1.000 (1 Ponto de Vida) +21.000 (2 Pontos de Vida) +600.000 (3 Pontos de Vida)

Propriedade (Ação Livre)
Quando usar magias que curam pontos de vida e estiver usando um item com essa propriedade, as magias irão curar pontos de vida adicionais, dependendo do preço do item.

Cura
vitae

Poções	+50 (1 Ponto de Vida) +100 (2 Pontos de Vida) +200 (3 Pontos de Vida)

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação Rápida)
Quando você usa um item com essa propriedade, você recupera uma quantidade de pontos de vida, dependendo do preço do item.

Essência
vitae

Totens, Cajados e Símbolos Sagrados	+3.500 (+1 em Conjuração) +120.000 (+2 em Conjuração) +2.000.000 (+3 em Conjuração)

Propriedade (Constante)
Quando conjura uma magia composta pela palavra arcana *vitae* usando esse item como foco, você recebe um bônus para a rolagem de conjuração, dependendo do valor do item.

Força de Espírito

Força de Espírito	*vitae*
Armaduras	+400.000

Propriedade (Constante)
Quando você sofrer dano o suficiente para ficar inconsciente e estiver usando essa armadura, você ainda permanece consciente até o fim da cena ou até morrer, podendo fazer ações normalmente.

Regeneração

Regeneração	*vitae*
Anéis	+2.000.000

Propriedade (Constante)
Quando você perder metade ou mais dos pontos de vida e estiver usando esse anel, você ganha regeneração até o fim da cena.

Restauração

Restauração	*vitae*
Poções	+200

Consumível
Este item é consumido quando utilizado.

Propriedade (Ação Rápida)
Quando você usa um item com essa propriedade, você cancela automaticamente uma condição mental ou física que o estiver afetando.

Vívido

Vívido	*vitae*
Cajados, Totens e Varinhas	+1.000

Propriedade (Constante)
Quando você conjurar uma magia usando esse foco, aliados que possam vê-lo, recuperam 1 ponto de vida.

Vitalidade

Vitalidade	*vitae*
Colares, Amuletos ou Periáptos.	+2.500 (1 Ponto de Vida) +60.000 (2 Pontos de Vida) +1.500.000 (3 Pontos de Vida)

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando um item com essa propriedade, você possui pontos de vida adicionais, dependendo do preço do item.

Vigor

Vigor	*vitae*
Amuletos	+2.000.000

Propriedade (Constante)
Enquanto você estiver usando esse amuleto, você recebe 1D no seu atributo de Vigor.

Escudo do Bastião

Aspectos Divinos

Cada divindade domina aspectos divinos que influenciam de alguma forma na existência dos mortais. Quando um mortal serve a uma divindade, devotando-se à sua causa, esse mortal recebe poderes relacionados aos aspectos da divindade a qual ele serve.

Em termos de regras, quando um personagem aprende as habilidades Primeiro Aspecto, Segundo Aspecto, Terceiro Aspecto, Guerreiro da Fé ou Escolhido da Divindade, ele ganha acesso aos poderes divinos relacionados ao aspecto escolhido.

Para canalizar um poder dos aspectos, o personagem deve empunhar um símbolo sagrado ou profano da divindade da qual recebera o aspecto em questão.

A seguir, cada aspecto é apresentado, juntamente com seus respectivos poderes divinos.

Características dos Aspectos

Descrição: A descrição do aspecto explica o que ele representa e a que ele está ligado. Também lista quais divindades dominam esse aspecto.

Poderes do Aspecto

Todos os aspectos possuem as seguintes características:

Magia Divina: Sempre que fizer uma rolagem de Conjuração para uma magia composta pela palavra descrita na magia divinda do aspecto, e obtiver resultados 1 (um), você pode re-rolá-los até obter um resultado diferente. Essa Característica é adquirida através das habilidades "Primeiro Aspecto", "Segundo Aspecto" e "Terceiro Aspecto".

Sentido Divino: Cada aspecto traz características de sentido divino diferentes. Essa Característica é adquirida através das habilidades "Primeiro Aspecto", "Segundo Aspecto" e "Terceiro Aspecto".

Arma Divina: Quando você faz um ataque utilizando uma arma do grupo especificado pelo aspecto, você recebe 1D nesse ataque. Adicionalmente, você pode gastar um ponto heróico para receber um bônus de dano radiante ou necrótico, dependendo da sua divindade, em seus ataques com essa arma igual a metade do seu nível (arredondado para cima). Essa Característica é adquirida através das habilidades "Primeiro Aspecto", "Segundo Aspecto" e "Terceiro Aspecto".

Aura Divina: Cada aspecto traz características de aura divina diferentes. Essa Característica é adquirida através da habilidade "Guerreiro da Fé".

Servo Divino: Depois de um descanso, você pode gastar 1 ponto heróico para invocar do plano da sua divindade, uma criatura com Desafio igual ao seu nível. A criatura seguirá suas ordens e lutará ao seu lado. Ela permanece no plano até o fim do seu próximo descanso. Gastando 3 pontos heróicos, você pode aumentar esse Desafio em +1 ponto. Gastando 5 pontos heróicos, você pode aumentar esse Desafio em +3 pontos. Essa Característica é adquirida através da habilidade "Guerreiro da Fé".

Forma Divina: Cada aspecto traz características de forma divina diferentes. Essa Característica é adquirida através da habilidade "Escolhido da Divindade".

Ira Divina: Cada aspecto traz características de ira divina diferentes. Essa Característica é adquirida através da habilidade "Escolhido da Divindade".

Os Aspectos

Água

Este aspecto divino incorpora a água como um elemento, mas também engloba o controle dos mares, rios e oceanos.

Os deuses que representam esse aspecto são Kefnor, Neidar e Mir.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *acida*

Sentido Divino: Usando sua ação rápida, você pode gastar 1 ponto de magia para que você e todos os aliados que você possa ver recebam a capacidade de respirar na água até o fim da cena.

Arma Divina: Lanças

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de alcance igual ao seu atributo de Mente em torno de si. Esta aura dura uma cena. Você e todos os aliados dentro da aura recuperam pontos de vida quando a aura é ativada. Adicionalmente, você e seus aliados dentro do alcance recebem proteção contra fogo até o fim da cena. A quantidade de pontos de vida e a proteção contra fogo é igual a quantidade de pontos heróicos gastos.

Servo Divino: Kefnor (Plano Elemental da Água), Neidar (Ágrias) e Mir (Eirini).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D no seu atributo de Vigor, 1D em rolagens de natação, Imunidade a Fogo e pode respírar na água. Adicionalmente, você pode fazer ataques de engolfar usando o atributo de Vigor, que causa dano Ácido+0. Se um alvo sofrer dano desse ataque, ele fica Agarrado por você e entra em Afogamento. A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e invocar uma tempestade de ácido centrada em você que alcança 10m x Nível. Todos os inimigos dentro do alcance da tempestade sofrem 3 pontos de dano bruto de ácido e aliados recuperam 3 pontos de vida quando a tempestade é invocada. Inimigos que entrarem no alcance da tempestade ou que iniciarem seus turnos nela, sofrem 1 ponto de dano bruto de ácido. A tempestade dura uma cena.

Ar

Este aspecto divino está ligado ao elemento do ar, mas também dos ventos e tempestades de vento.

O único deus que atualmente representa este aspecto é Awel .

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *sonigu*

Sentido Divino: Você recebe 1D em rolagens para ouvir sons muito distantes ou muito baixos.

Arma Divina: Arcos

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de ventania de alcance igual ao seu atributo de Mente em torno de si. Esta aura dura uma cena. Você e todos os aliados dentro da aura recuperam pontos de vida quando a aura é ativada. Adicionalmente, inimigos que entrem ou que iniciem seus turnos dentro da aura, devem realizar uma rolagem de Força oposta a sua Mente, para não caírem no chão. A quantidade de pontos de vida que seus aliados recuperam é igual a quantidade de pontos heróicos gastos.

Servo Divino: Awel (Plano Elemental do Ar)

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D no seu atributo de Agilidade, fica intangível e pode usar suas ações de movimento para voar uma quantidade de metros igual ao seu Deslocamento normal. A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e invocar um furacão centrado em você que alcança 10m x Nível. Todos os inimigos dentro do alcance do furacão sofrem 3 pontos de dano sônico bruto, são empurrados 5m e caem no chão. Inimigos que entrarem no alcance do furacão ou que iniciarem seus turnos nele, sofrem 1 ponto de dano bruto sônico. Inimigos dentro do furacão que se moverem mais da metade de seus valores de Deslocamento caem no chão. O furacão dura uma cena.

Caos

Este aspecto divino engloba o imprevisível, a aleatoriedade dos acontecimentos, a sorte e o azar.

Os deuses que representam esse aspecto são Awel, Mual-tar, Kefnor, Alanor-Ialanar, Arsilar, Meriak, Vargoth, Grumbar e Iratis.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *pluribus*

Sentido Divino: Você pode usar sua reação para gastar 1 ponto de magia e re-rolar um dado de qualquer rolagem sua, de um aliado ou de um inimigo que você possa ver.

Arma Divina: Manguais

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de entropia de alcance igual ao seu atributo de Mente em torno de si. Esta aura dura uma cena. No início de cada turno seu, role um dado para um aliado e outro para um inimigo a sua escolha, que estejam dentro da aura. Ambos recebem um dos efeitos a seguir de acordo com o resultado. Os efeitos duram enquanto a aura durar (Mente anula). Personagens que já estejam sob algum dos efeitos da aura, não podem ser alvos de novos efeitos. A quantidade de efeitos simultâneos que você pode manter é igual a quantidade de pontos heróicos gastos. ALIADO: Invisível (1-2), Intangível (3-4) e Regeneração (5-6). INIMIGOS: Imobilizado (1-2), Enfraquecido (3-4) e Atordoado (5-6).

Servo Divino: Awel (Plano Elemental do Ar), Mual-tar (Caos Elemental), Kefnor (Plano Elemental da Água), Alanor-Ialanar (Plano Elemental do Magma), Arsilar (Bárgada), Meriak (Pandemônio), Vargoth (Pandemônio), Grumbar (Abismo) e Iratis (Speculum).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, no início de cada turno seu, role um dado. Você recebe as características da forma divina de outro aspecto, dependendo o resultado do dado: Aspecto do Fogo (1), Aspecto do Gelo (2), Aspecto do Raio (3), Aspecto da Água (4), Aspecto da Proteção (5), Aspecto da Destruição (6). A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e invocar um vórtice entrópico centrado em você que alcança 10m x Nível. Role um dado. Todos os inimigos dentro do alcance do vórtice sofrem 3 pontos de dano bruto de acordo com o resultado no dado. Dano de Fogo (1), Dano de Raio (2), Dano de Gelo (3), Dano de Ácido (4), Dano de Veneno (5), Dano Sônico (6). Adicionalmente, no início de cada turno, enquanto o vórtice durar, você pode rolar o dado novamente para aplicar 3 pontos de dano a um inimigo a sua escolha,que esteja dentro do vórtice. O vórtice dura até o fim da cena.

Civilização

Este aspecto divino está ligado a progressão de características intelectuais, morais, artísticas e materiais de grupos sociais formados por humanóides.

Os deuses que representam esse aspecto são Eurecca, Neidar, Seníah e Válor.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *sankta*

Sentido Divino: Quando você presta auxílio a um aliado em uma tarefa, este aliado recebe 2D para a rolagem daquela tarefa em vez de 1D.

Arma Divina: Lâminas Grandes

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de união de alcance igual ao seu atributo de Mente. Você e todos os aliados dentro da aura recebem 1D para qualquer rolagem de defesa e rolagens para finalizar condições quando tiverem um aliado adjacente. Adicionalmente, você e todos os aliados dentro da aura recebem um bônus nas rolagens de ataque igual a quantidade de pontos heróicos gastos, enquanto estiverem adjacentes a um aliado. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Eurecca (Speculum), Neidar (Ágrias), Seníah (Solária) e Válor (Concórdia).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D no seu atributo de Mente. Aliados adjacentes recebem 1D em todas as rolagens. Adicionalmente quando um inimigo realiza um ataque contra você, ele recebe 1 ponto de dano de energia. A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e invocar uma quantidade de pilares de energia sagrada igual ao seu nível. Cada pilar ocupa um espaço de 1m x 1m e devem ser invocados em espaços desocupados. Os pilares são tão altos que não se pode se ver até onde vão (em ambientes fechados, eles alcançam o teto). Todos os inimigos que iniciarem seus turnos adjacentes aos pilares ficam lentos e enfraquecidos. Todos os aliados que iniciarem seus turnos adjacentes aos pilares recebem Proteção 3 contra Corte, Perfuração e Concussão. Adicionalmente, para cada pilar invocado, cada aliado que você possa ver durante a invocação recupera 1 ponto de vida.

Conhecimento

Este aspecto divino compreende as verdades do mundo e todo o conhecimento sobre tudo.

Os deuses que representam esse aspecto são Auralia, Scyss, Eurecca, Hyd, Krimmena, Aeon, Bodolaeth, Kovar, Neidar, Iratis e Agalard.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *augurado*

Sentido Divino: Você recebe um idioma adicional e 1D em rolagens de conhecimento.

Arma Divina: Bastões

Aura Divina: Gastando 1 ponto heróico, usando sua ação rápida, você ativa uma aura de alcance igual ao seu atributo de Mente, revela todas as criaturas e objetos invisíveis dentro do alcance. Gastando 2 pontos heróicos, a aura também revela criaturas e passagens escondidas. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Auralia (Ágape), Scyss (Altar), Eurecca (Perpetuum), Hyd (Ágape), Krimmena (Véu Etéreo), Aeon (Energia Positiva), Bodolaeth (Mar Astral), Kovar (Perpetuum), Neidar (Ágrias), Iratis (Speculum) e Agalard (Speculum).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D nos seus atributo de Percepção e Mente. Adicionalmente, você consegue ver todas as criaturas, objetos e passagens invisíveis ou escondidas. A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e despejar uma forte energia mental sobre todos os inimigos que estejam a um alcance igual a 10m x Nível. Cada inimigo dentro do alcance deve ser bem sucedido em uma rolagem de Mente oposta a sua Mente, ou ficarão atordoados e sofrendo dano contínuo psíquico pelo resto da cena (Mente anula). Após usar a ira divina, você toma conhecimento de cada fraqueza de cada inimigo atingido.

Criação

Este aspecto divino compreende a criação do multiverso, tanto quanto a criação da matéria em si. Ele também está relacionado ao dom inventivo dos mortais.

Os deuses que representam esse aspecto são Aeon, Bodolaeth, Kovar, Scyss, Pálim, Eurecca e Lennor.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *kreo*

Sentido Divino: Gastando uma quantidade de pontos heróicos e usando sua reação, você pode manipular materiais a sua volta para criar uma pequena barreira em torno de si ou de um aliado que você possa ver. Um personagem envolto por essa barreira pode absorver uma quantidade de dano bruto igual a duas vezes a quantidade de pontos heróicos gastos. A barreira dura uma cena ou até absorver a quantidade de dano bruto máximo.

Arma Divina: Martelos

Aura Divina: Gastando 1 ponto heróico, usando sua ação rápida, você ativa uma aura de alcance igual ao seu atributo de Mente, que faz com que a materia a sua volta se molde a seu favor e dos que estão ao seu lado. Todos os inimigos que iniciarem o turno dentro do alcance da sua aura, ficam lentos. Seus aliados recebem 1D em Esquiva e Bloqueio enquanto estiverem dentro da sua aura. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Aeon (Energia Positiva), Bodolaeth (Mar Astral), Kovar (Perpetuum), Scyss (Altar), Pálim (Solária), Eurecca (Perpetuum) e Lennor (Limbo).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Agilidade, Proteção contra Corte, Perfuração e Concussão igual a metade do seu nível. Adicionalmente, uma vez por rodada, você pode escolher um tipo de material. Sempre que for atacado com uma arma feita com esse tipo de material e sofrer dano, o atacante deve fazer uma rolagem de Dureza da arma. Caso a arma sofra dano, você recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dano sofrido pela arma. A cada 3 pontos de vida recuperados desta forma, você aumenta seu tamanho em 1 categoria, recebendo os benefícios do novo tamanho. A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Gastando 3 pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade como um ataque em área, criando estalagmites pontiagudas a partir dos materiais do próprio solo, perfurando e prendendo seus alvos. Você realiza um ataque esquivável usando seu atributo de Mente contra todos os inimigos dentro de um alcance igual a 10m x Nível. O dano desse ataque é Perfurante + Nível. Inimigos que sofram dano ficam agarrados pelas estalagmites (Força anula). As estalagmites duram até o fim da cena.

Destruição

Este aspecto divino compreende a destruição de tudo que já fora criado. Representa o lado destrutivo de um ciclo de renovação.

Os deuses que representam esse aspecto são Ámidha, Bás-Sávinus, Than, Kronox, Alanor-Ialanar, Hipóferus, Vargoth, Meriak, Melindraoch, Mual-tar e Garlock.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *exitium*

Sentido Divino: Você recebe 1D em rolagens de Conjuração contra criaturas que já estejam feridas.

Arma Divina: Machados

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de destruição de alcance igual ao seu atributo de Mente. Você e todos os aliados dentro da aura ignoram uma quantidade de pontos de Proteção igual a quantidade de pontos heróicos gastos, quando causam dano perfurante, cortante ou de concussão. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Ámidha (Eirini), Bás-Sávinus (Energia Negativa), Than (Plano Elemental do Fogo), Kronox (Plano Elemental do Gelo), Alanor-Ialanar (Plano Elemental do Magma), Hipóferus (Pandemônio), Vargoth (Pandemônio), Meriak (Pandemônio), Melindraoch (Inferno), Mual-tar (Caos Elemental) e Garlock (Pandemônio).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Força e qualquer dano causado por você, seja por meio de magia ou ataques com arma, são considerados dano final. Adicionalmente, qualquer inimigo que finalizar o turno adjacente a você, recebe dano contínuo de sangramento. A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Gastando 3 pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade como um ataque em área, invocando lâminas invisíveis que transpassam a armadura e a carne de todos os inimigos num alcance igual a 10m x Nível. Você realiza um ataque esquivável usando o seu atributo de Mente contra cada inimigo dentro do alcance. Os alvos são considerados indefesos para este ataque. O dano desse ataque é Cortante+Nível. Inimigos que sofram dano desse ataque ficam sob efeito de dano contínuo de sangramento.

Dominação

Este aspecto divino compreende a dominação e o controle dos seres e das coisas, seja de forma concedida ou por submissão.

Os deuses que representam esse aspecto são Amser, Bás-Sávinus, Amser, Thir, Garganor, Avah-shanuh, Lennor, Balaur, Blendor, Érimus, Melindraoch, Zehir e Mizra.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *carmo*

Sentido Divino: Você recebe 1D em rolagens para tentar intimidar ou persuadir outros personagens.

Arma Divina: Chicotes

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de sufocação de alcance igual ao seu atributo de Mente. Quando um inimigo dentro da aura tenta atacar você ou um aliado, ele deve primeiro ser bem sucedido em uma rolagem de Mente cujo número alvo é igual a 8 +2 para cara ponto heróico gasto. Caso ele falhe, ele desiste de atacar e perde a ação. Caso o resultado da rolagem de um inimigo seja uma falha crítica, ele fica atordoado até o fim da cena. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Amser (Mar Astral), Thir (Plano Elemental da Terra), Garganor (Dominação), Avah-shanuh (Abismo), Lennor (Limbo), Balaur (Tártarus), Blendor (Geena), Érimus (Nihil), Melindraoch (Inferno), Zehir (Geena) e Mizra (Abismo).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Mente e em rolagens para intimidar ou persuadir. Adicionalmente, quando um inimigo que possa vê-lo inicia seu turno enquanto você estiver nessa forma, ele deve fazer uma rolagem de Mente oposta a sua Mente ou caíra de joelhos, ficando indefeso e atordoado até o fim da cena. A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade como uma força dominadora. Quando o faz, cada inimigo dentro de um alcance igual a 10m x Nível deve ser bem sucedido em uma rolagem de Mente oposta a sua Mente, para não ficar dominado por você até o fim da cena (Mente anula). Independente de quantos inimigos falhem, você só pode manter dominados uma quantidade de inimigos igual a quantidade de pontos heróicos gastos.

Enganação

Este aspecto divino está ligado ao poder de iludir, de enganar e de trair. Ele compreende armadilhas, mentiras e ciladas.

Os deuses que representam esse aspecto são Awel, Arsilar, Krimmena, Meriak, Avah-shanuh e Mizra.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *iluzio*

Sentido Divino: Você recebe 1D em rolagens para tentar mentir e para se disfarçar.

Arma Divina: Bestas

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de enganação de alcance igual ao seu atributo de Mente. Você e todos os seus aliados que estiverem dentro do alcance da aura recebem um destes benefícios para cada ponto heróico gasto:

- Tem a aparência física alterada recebendo 1D em rolagens para se disfarçar.

- Tem a voz alterada recebendo 1D em rolagens para mentir.

- Seus passos ficam mais silenciosos, recebendo 1D em furtividade.

A aura dura uma cena.

Servo Divino: Awel (Plano Elemental do Ar), Arsilar (Bárgada), Krimmena (Véu Etéreo), Meriak (Pandemônio), Avah-shanuh (Abismo) e Mizra (Abismo).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Mente e em rolagens para persuadir e se disfarçar. Adicionalmente, quando um inimigo inicia seu turno enquanto você estiver nessa forma, ele deve fazer uma rolagem de Mente oposta a sua Mente ou você será considerado invisível para ele. A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade criando uma ilusão atormentadora que afeta a todos os inimigos dentro de um alcance igual a 10m x Nível, caso não sejam bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a sua Mente. Inimigos que falharem se verão em um lugar atormentador, sofrendo 1 ponto de dano bruto psíquico por rodada, para cada ponto heróico que você tiver gasto. Esse efeito dura por uma cena.

Fogo

Este aspecto divino está ligado ao elemento primordial, representando tudo que engloba o fogo, sua luz, sua chama e seu calor.

Os deuses que representam esse aspecto são Than, Stor-Braanm. Alanor-Ialanar, Mihonir, Melindraoch, Littani e Raséria.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *ignis*

Sentido Divino: Você pode conjurar magias compostas pela palavra *ignis*, em seus aliados. Se a magia é uma magia que causa dano, ela irá curá-los, se a magia é uma magia que causa dano contínuo de fogo, a condição muda para regeneração e dura até que o aliado receba dano. Estas magias, quando conjuradas em aliados, devem ser roladas contra o número alvo 10 e não contra a defesa de seus aliados.

Arma Divina: Martelos

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de calor intenso de alcance igual ao seu atributo de Mente. Você e todos os seus aliados que estiverem dentro do alcance da aura recebem Proteção contra Fogo igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Adicionalmente, inimigos que entrarem na aura ou que iniciarem seus turnos nela, sofrem dano bruto de fogo igual a quantidade de pontos heróicos gastos sempre que o fizerem. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Than (Plano Elemental do Fogo), Stor-Braanm (Plano Elemental do Fogo), Alanor-Ialanar (Plano Elemental do Magma), Mihonir (Caos Elemental), Melindraoch (Inferno), Littani (Solária) e Raséria (Eirini).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Mente, 1D em rolagens para destruir objetos, Imunidade a Fogo e paga 1 ponto heróico a menos para ativar a sua aura. Adicionalmente, quando um inimigo faz um ataque corpo a corpo contra você, ele sofre 1 ponto de dano bruto de fogo. A forma divina dura até o fim da cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade, criando uma zona incendiária de alcance igual a 10m x Nível. Todos os inimigos que estiverem dentro do alcance da zona, quando ela for conjurada, sofrem dano final de fogo igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Adicionalmente, sempre que um inimigo entrar na zona ou iniciar seu turno nela, ele sofre dano bruto de fogo igual a quantidade de pontos heróicos gastos e fica sob efeito de dano contínuo de fogo. Essa zona dura por uma cena.

Força

Este aspecto divino está ligado à força bruta, à energia tribal e a capacidade física em si.

Os deuses que representam esse aspecto são Rhyfel, Garlock, Grumbar, Pálim, Garganor, Iperon e Lennor.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *sorcdiron*

Sentido Divino: Usando sua ação rápida, você pode gastar 1 ponto heróico para dar a você ou a um aliado

que você possa tocar, 1D em Força ou Vigor. Este Efeito dura até o fim da cena.

Arma Divina: Machados

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de energia bruta de alcance igual ao seu atributo de Mente. Você e todos os seus aliados que estiverem dentro do alcance da aura recebem Proteção contra Corte, Concussão e Perfuração igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Adicionalmente, você e todos os aliados que estiverem dentro da aura recebem imunidade a efeitos de Enfraquecimento, Lentidão e Atordoamento. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Rhyfel (Bárgada), Garlock (Pandemônio), Grumbar (Abismo), Pálim (Solária), Garganor (Caedes), Iperon (Bárgada) e Lennor (Limbo).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Força, 1D em Vigor e Proteção 3 contra Corte, Concussão e Perfuração. Adicionalmente, seu tamanho aumenta em uma categoria e você não pode ser agarrado. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade em você, tornando seu corpo muito mais forte e muito mais denso que o normal. Você recebe 2D em Força. Adicionalmente, sempre que você se mover, inimigos dentro de um alcance igual a 10m x Nível, devem realizar uma rolagem de Agilidade oposta a sua Força, ou cairão no chão. Este efeito dura por uma cena.

Gelo

Este aspecto divino está ligado à ausência de calor, a lugares glaciais e suas criaturas.

Os deuses que representam esse aspecto são Kronox, Mihonir, Blendor e Ha-ura.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *glacios*

Sentido Divino: Você pode conjurar magias compostas pela palavra *glacios*, em seus aliados. Se a magia é uma magia que causa dano de frio, ela irá curá-los, se a magia é uma magia que causa dano contínuo de frio, a condição muda para regeneração e dura até que o aliado receba dano. Estas magias, quando conjuradas em aliados, devem ser roladas contra o número alvo 10 e não contra a defesa de seus aliados.

Arma Divina: Arcos

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura congelante de alcance igual ao seu atributo de Mente. Você e todos os seus aliados são imunes à aura. Inimigos que entrarem no alcance da aura ou que iniciarem seus turnos nela, recebem uma quantidade de pontos de dano bruto de frio igual a quantidade de pontos heróicos gastos e ficam lentos. Inimigos que receberem dano desta forma novamente, enquanto estiverem lentos, ficarão imobilizados. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Kronox (Plano Elemental do Gelo), Mihonir (Caos Elemental), Blendor (Geena) e Ha-ura (Speculum).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Mente, 1D em Vigor e Proteção 3 contra Frio. Adicionalmente, qualquer inimigo que terminar seu turno adjacente a você ficará imobilizado e sofrerá 3 pontos de dano bruto de Frio. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade criando uma nevasca. Todos os inimigos dentro de um alcance igual a 10m x Nível, devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Vigor oposta a sua Mente. Caso falhem, sofrerão 3 pontos de dano bruto de Frio, ficarão imobilizados e sob efeito de dano contínuo de frio.

Glória

Este aspecto divino está ligado ao poder, aos feitos extraordinários e ao orgulho. O aspecto da glória engloba a supremacia do ser, tanto do mortal quanto do imortal.

Os deuses que representam esse aspecto são Stor-braanm, Lohanost, Rhyfel, Hyd, Iperon, Seníah, Válor, Littani, Ha-ura e Auralia.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *sankta*

Sentido Divino: Você não pode ser afetado pela condição Abalado, nem pela condição Dominado enquanto tiver pontos heróicos restantes.

Arma Divina: Maças

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura gloriosa de alcance igual ao seu atributo de Mente. Todos os seus aliados dentro da aura recebem uma quantidade de pontos de glória igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Um aliado que tenha pontos de glória pode, em seu turno, gastar pontos de glória para receber um bônus de ataque, de defesa ou cancelar uma condição que o esteja afetando. O bônus recebido nas rolagens de ataque ou de defesa é igual a quantidade de pontos de glória que o aliado gastar. Para cancelar uma condição, o aliado deve gastar 2 pontos de glória. Sempre que seu turno iniciar, enquanto a aura estiver ativa, seus aliados dentro da aura recebem a mesma quantidade de pontos de glória. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Stor-braanm (Plano Elemental do Fogo), Lohanost (Lohanost), Rhyfel (Bárgada), Hyd (Ágape), Iperon (Bárgada), Seníah (Solária), Válor (Concórdia), Littani (Solária), Ha-ura (Speculum) e Auralia (Ágape).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Mente, 1D em Vigor e fica imune às condições de Abalado e Dominado. Adicionalmente, sempre que um inimigo que puder vê-lo iniciar seu turno, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Mente oposta a sua Mente, para não sofrer 2 pontos de dano bruto radiante. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade criando uma tempestade de poder divino em torno de si. Todos os inimigos dentro de um alcance igual a 10m x Nível, devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a sua Mente. Caso falhem, sofrerão 3 pontos de dano bruto radiante, ficarão abalados pelo resto da cena (Mente anula). Aliados dentro do alcance têm todas as condições negativas canceladas.

Guerra

Este aspecto divino está ligado aos conflitos, combates, guerras e desavenças. O aspecto da guerra engloba os confrontos, não importam suas proporções.

Os deuses que representam esse aspecto são Thir, Kefnor, Than, Hipóferus, Kovar, Rhyfel, Vargoth, Garlock, Grumbar, Garganor, Iperon e Érimus.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *exitium*

Sentido Divino: Você recebe 1D em rolagens para intimidar e para avaliar as condições de inimigos.

Arma Divina: Machados

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de furor de alcance igual ao seu atributo de Mente. Todos os seus aliados dentro da aura recebem um bônus para as rolagens de ataque igual a quantidade de pontos heróicos gastos enquanto estiverem dentro da aura. Se um aliado que possua esse bônus não realizar um ataque em cada um de seus turnos após recebê-lo, ele perde o bônus mesmo que esteja dentro da aura. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Thir (Plano Elemental da Terra), Kefnor (Plano Elemental da Água), Than (Plano Elemental do Fogo), Kronox (Plano elemental do Gelo), Hipóferus (Pandemônio), Kovar (Perpetuum), Rhyfel (Bárgada), Vargoth (Pandemônio), Garlock (Pandemônio), Grumbar (Abismo), Garganor (Caedes), Iperon (Bárgada) e Érimus (Nihil).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Força, 1D em Vigor. Adicionalmente, sempre que o resultado dos seus dados em uma rolagem de ataque forem números iguais, seu ataque é considerado um golpe crítico, desde que supere ou iguale a defesa do alvo. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade transformando você e seus aliados em guerreiros de poder devastador. Você e todos os seus aliados dentro de um alcance igual a 10m x Nível, recebem 1D nas rolagens de ataque para cada inimigo em combate nesta cena (até o limite de pontos heróicos gastos). Adicionalmente, você e todos os seus aliados afetados recebem sobrevida igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Este efeito dura até o fim da cena.

Luz

Este aspecto divino está ligado à luz, tanto em seu aspecto físico, quanto em seu aspecto divino, como uma força que combate as trevas.

Os deuses que representam esse aspecto são Lohanost, Sigh, Ha-ura e Seníah.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *lumo*

Sentido Divino: Você pode usar sua ação rápida para fazer com que seu símbolo sagrado emane uma luz que ilumina até 10m de distância. Criaturas com corrupção 8 ou mais que entrarem na área da luz, sofrem -1 em todas as rolagens.

Arma Divina: Maças

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de luz de alcance igual ao seu atributo de Mente. A aura ilumina nitidamente dentro do alcance. Qualquer criatura com corrupção 8 ou maior que tentar adentrar a aura, deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta a sua Mente. Caso uma criatura falhe na rolagem, ela sofrerá uma quantidade de dano radiante igual a quantidade de pontos heróicos gastos e será empurrada para fora da aura. A duração da aura depende da quantidade de pontos heróicos gastos: 1 ponto heróico (uma cena), 2 pontos heróicos (1 hora), 3 pontos heróicos (1 dia).

Servo Divino: Lohanost (Solária), Sigh (Umbra), Ha-ura (Speculum) e Seníah (Solária).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Mente, 1D em Percepção. Adicionalmente, você irradia uma luz que repele criaturas malignas. Qualquer criatura que puder vê-lo, enquanto estiver nesta forma, deverá ser bem sucedida em uma rolagem de Percepção oposta a sua Mente. Caso a criatura falhe, ficará cega até o fim da cena. Uma mesma criatura não pode ser afetada por esta cegueira mais de uma vez. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode com sua ação rápida, criar uma supernova de luz divina de alcance igual a 10m x Nível. Todos os inimigos no alcance da super nova devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Percepção oposta a sua Mente, ou receberão dano bruto radiante igual a quantidade de pontos heróicos gastos e ficarão atordoados e cegos até o fim da cena (Percepção anula).

Magia

Este aspecto divino está ligado diretamente a magia, capaz de manipular até mesmo sua forma bruta.

Os deuses que representam esse aspecto são Hyd, Agalard e Éllon.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *energio*

Sentido Divino: Você pode gastar 1 ponto heróico e usar sua ação rápida para receber recuperação arcana até o fim da cena. A recuperação arcana se encerra, caso você sofra dano de qualquer forma.

Arma Divina: Bastões

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de proteção mágica de alcance igual ao seu atributo de Mente. Você e todos os aliados dentro da aura recebem proteção contra dano proveniente de magia, enquanto estiverem dentro do alcance da aura. O valor de Proteção é igual a quantidade de pontos heróicos gastos. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Hyd (Ágape) , Agalard (Speculum) e Éllon (Selva Faérian).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Mente e 1D em rolagens para evitar dano e outros efeitos de magias. Adicionalmente, você recebe recuperação arcana enquanto estiver nesta forma. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, com sua ação rápida, criar uma explosão de energia arcana de alcance igual a 10m x Nível. Todos os inimigos no alcance da explosão devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta à sua rolagem de Mente, ou receberão dano bruto de energia igual a quantidade de pontos heróicos gastos e perderão pontos de magia para cada ponto de dano sofrido.

Morte

Este aspecto divino está ligado à morte em si, à destruição da vida, aos mortos-vivos e à energias necróticas.

Os deuses que representam esse aspecto são Bás-Sávinus, Hipóferus, Zehir, Blendor, Raséria e Balaur.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *mortis*

Sentido Divino: Você pode usar sua ação e gastar 1 ponto de vida como um sacrifício para que cada morto-vivo que você possa ver fique dominado por você, caso não sejam bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a sua Mente.

Arma Divina: Lâminas Grandes

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de dreno de vida de alcance igual ao seu atributo de Mente. Todos os inimigos que entrarem no alcance da aura ou que iniciarem seus turnos nela sofrem uma quantidade de pontos de dano necrótico igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Adicionalmente, para cada inimigo que sofrer esse dano, você ou um aliado dentro da aura recupera a mesma quantidade de dano imediatamente. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Bás-Sávinus (Energia Negativa), Hipóferus (Pandemônio), Zehir (Geena), Blendor (Geena), Raséria (Eirini) e Balaur (Tártarus).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Mente e 1D em rolagens para dominar mortos-vivos. Adicionalmente, enquanto você estiver nesta forma, você não fica inconsciente quando seus pontos de vida chegam a 0 e fica estabilizado, independente do dano excedente sofrido no último golpe. No entanto, qualquer dano sofrido neste estado, enquanto estiver com 0 pontos de vida, irá deixá-lo gravemente ferido.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode com sua ação rápida, criar uma onda de energia profana de alcance igual a 10m x Nível. Todos os inimigos no alcance da onda devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a sua rolagem de Mente, ou receberão dano bruto necrótico igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Você recebe 1 ponto de sobrevida para cada ponto de dano causado pela onda.

Natureza

Este aspecto divino está ligado a todos os aspectos naturais, envolvendo todos os tipos criaturas da natureza.

Os deuses que representam esse aspecto são Auralia, Uru-haau, Agalard, Éllon, Kalael e Illain.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *devena*

Sentido Divino: Você pode se comunicar com criaturas dos tipos Fera e Planta. A qualidade da informação ainda está limitada a inteligência dos mesmos.

Arma Divina: Lanças

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de energia natural, de alcance igual ao seu atributo de Mente. Todos os aliados dentro da aura recebem 1D nas rolagens para ouvir e observar enquanto estiverem dentro da aura. Adicionalmente, cada aliado recebe Proteção contra Veneno e Ácido igual a quantidade de pontos heróicos gastos. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Auralia (Ágape), Uru-haau (Ágrias), Agalard (Speculum), Éllon (Selva Faérian), Kalael (Umbra) e Illain (Selva Faérian).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Vigor e Percepção e pode usar uma das seguintes habilidades como se tivesse apredido: Garras, Cauda, Presas ou Asas. Adicionalmente, enquanto você estiver nesta forma, você fica imune a todo o dano de veneno e de ácido. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode com sua ação rápida, criar um enxame de insetos venenosos de alcance igual a 10m x Nível. Todos os inimigos no alcance do enxame devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Vigor oposto a sua rolagem de Mente, ou receberão dano bruto de veneno igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Cada inimigo que sofrer dano desta forma ficará sob efeito de dano contínuo de veneno até o fim da cena (Vigor anula).

Ordem

Este aspecto divino está ligado ao destino, ao fluxo previsível das coisas, mas também está ligado às leis e à justiça.

Os deuses que representam esse aspecto são Amser e Lohanost.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *carmo*

Sentido Divino: Aliados nunca ficam indefesos quando estão dentro do alcance de sua visão.

Arma Divina: Lâminas Grandes

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de ordem, de alcance igual ao seu atributo de Mente. Quando um aliado dentro da aura é atacado ou é alvo de uma magia, e o atacante possui mais pontos de vida que ele, esse aliado recebe 1D para se defender ou resistir a magia. Adicionalmente, recebem Proteção contra Corte, Perfuração e Concussão igual a quantidade de pontos heróicos gastos, enquanto

estiverem dentro da aura. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Amser (Mar Astral) e Lohanost (Solária).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Mente e em Vigor. Adicionalmente, sempre que você iniciar seu turno, você iguala seus pontos de vida aos do inimigo que tiver mais pontos de vida. Caso esse efeito exceda seu máximo de pontos de vida, você recebe o restante como sobrevida. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode com sua ação rápida, criar um zona de ordem de alcance igual a 10m x Nível. Ao criar a zona, escolha entre aliados dentro da zona ou inimigos dentro da zona. Os escolhidos terão seus pontos de vida e de magia igualados aos seus. Adicionalmente, inimigos dentro da zona ficam imobilizados. Esta condição dura enquanto a zona durar. Se um inimigo tentar se mover, sofrerá pontos de dano final igual a quantidade de pontos heróicos gastos por você. Após sofrer o dano, ele não estará mais imobilizado. A zona dura até o fim da cena.

Proteção

Este aspecto divino está ligado à proteção da vida, mas também está ligado às intenções de proibição e ao poder de banimento.

Os deuses que representam esse aspecto são Ámidha, Uru-haau, Sigh, Ruff, Válor, Mir, Éllon, Kalael e Illain.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *forjuri*

Sentido Divino: Após um descanso, escolha um aliado. Você e o aliado escolhido recebem um aumento de 1 ponto em suas proteções, até o seu próximo descanso.

Arma Divina: Lâminas Grandes

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de alcance igual ao seu atributo de Mente. Todos os aliados dentro da aura recebem 1D em Bloqueio, Esquiva e para resistir a magias. Adicionalmente, recebem Proteção contra um tipo específico de dano (a escolha do jogador) igual a quantidade de pontos heróicos gastos, enquanto estiverem dentro da aura. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Ámidha (Eirini), Uru-haau (Ágrias), Sigh (Umbra), Ruff (Solária), Válor (Concórdia), Mir (Eirini), Éllon (Selva Faérian), Kalael (Umbra) e Illain (Selva Faérian).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Vigor e Proteção 3 contra todo tipo de dano. Adicionalmente, inimigos adjacentes devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Força oposta a sua Mente para desengajar. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode com sua ação rápida, criar um vórtice centrado em você, de alcance igual a 10m x Nível. Qualquer inimigo dentro do alcance deve ser bem sucedido em uma rolagem de Mente oposta a sua Mente, ou sofrerão dano radiante igual a quantidade de pontos heróicos gastos e serão puxados até você uma quantidade de metros igual a 5 x quantidade de pontos heróicos gastos. Inimigos que finalizarem este movimento adjacentes a você, ficarão atordoados até o fim da cena (Mente anula).

Raio

Este aspecto divino está ligado aos perigosos fenômenos naturais como raios e trovões e à força devastadora das tempestades.

Os deuses que representam esse aspecto são Mihonir, Mual-tar, Érimus e Iratis.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *fulgur*

Sentido Divino: Inimigos que se moverem adjacentes a você ou que iniciarem seus turnos adjacentes a você, sofrem 1 ponto de dano bruto de raio.

Arma Divina: Lanças

Aura Divina: Usando sua ação rápida, você pode gastar até 3 pontos heróicos para criar uma aura de raios, de alcance igual ao seu atributo de Mente. Qualquer inimigo que entrar na aura ou que iniciar seu turno nela, sofre dano bruto de raio igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Caso sofra dano desta forma, ele deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor oposta à sua Mente, para não ficar paralisado até o fim da cena. A aura dura uma cena.

Servo Divino: Mihonir (Caos Elemental), Mual-tar (Caos Elemental), Érimus (Nihil) e Iratis (Speculum).

Forma Divina: Você pode usar sua ação rápida para gastar 3 pontos heróicos e assumir uma forma divina. Enquanto estiver nesta forma, você recebe 1D em Agilidade e pode se mover até o dobro do seu Deslocamento normal. Adicionalmente, inimigos que realizarem ataques corpo a corpo contra você sofrem 3 pontos de dano bruto de raio e devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Vigor oposta a sua Mente, para não ficarem paralisados até o fim da cena. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode com sua ação rápida, fazer com que caia do céu um raio em um inimigo dentro de um alcance igual a 10m x Nível. O inimigo sofre dano final de raio igual a quantidade de pontos heróicos gastos e cada inimigo diferente do primeiro que estiver até 10m dele sofre dano bruto de raio igual a quantidade de pontos heróicos gastos.

Segredos

Este aspecto divino compreende as verdades ocultas do mundo e as forças que as mantém ocultas.

Os deuses que representam esse aspecto são Krimmena, Bás-Sávinus, Avah-shanuh, Illain e Arsilar.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *iluzio*

Sentido Divino: Gastando um ponto heróico você é capaz de apagar os rastros deixados por você e seus aliados em um determinado ambiente. Gastando 2 pontos heróicos, você pode apagar a si mesmo das memórias de uma criatura, a menos que ela seja bem sucedida em uma rolagem de Mente (Normal). Gastando 3 pontos heróicos, a rolagem para resistir ter a memória apagada por esse poder é Mente (Difícil).

Arma Divina: Lâminas Pequenas

Aura Divina: Gastando 1 ponto heróico, usando sua ação rápida, você ativa uma aura de alcance igual ao seu atributo de Mente, que torna você e seus aliados invisíveis desde que permaneçam imóveis. Gastando 2 pontos heróicos, você e seus aliados permanecem invisíveis mesmo se movendo, contanto que não realizem ataques ou conjurem magias. Gastando 3 pontos heróicos, você e seus aliados permanecem invisíveis sem restrições. A aura dura até o fim da cena.

Servo Divino: Krimmena (Véu Etéreo), Bás-Sávinus (Energia Negativa), Avah-shanuh (Abismo), Illain (Selva Faérian) e Arsilar (Bárgada).

Forma Divina: Gastando 3 pontos heróicos, você pode, gastando sua ação rápida, assumir uma forma divina relacionada à sua divindade. Enquanto estiver nessa forma, você recebe 1D em Agilidade e fica intangível. Adicionalmente, uma vez por rodada, você pode, ao tocar uma criatura, deixá-la cega até o fim da cena, a menos que ela seja bem sucedida em uma rolagem de Mente (Normal) .

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade como um ataque em área, criando uma zona de silêncio e deixando os inimigos cegos. Escolha uma quantidade de inimigos igual a quantidade de pontos heróicos gastos, que estejam dentro de um alcance igual a 10m x Nível. Estes inimigos devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a sua Mente, ou ficarão cegos até o fim da cena (Mente anula). Adicionalmente, todos os inimigos que falharem ficam incapazes de emitir qualquer tipo de som até o fim da cena (Mente anula), logo, magias não funcionam nesta zona.

Terra

Este aspecto divino está ligado à terra como um elemento, mas também como o solo em si, e seus minerais.

Os deuses que representam esse aspecto são Thir, Pálim e Ruff.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *devena*

Sentido Divino: Você recebe a habilidade Sentido Sísmico (Básico) e 1D em rolagens para ações que envolvam minerais.

Arma Divina: Picaretas

Aura Divina: Gastando até 3 pontos heróicos, usando sua ação rápida, você ativa uma aura de rochas flutuantes que emergem do chão em um alcance igual ao seu atributo de Mente. Aliados dentro da aura recebem 1D em Bloqueio. Inimigos que entrarem na aura ou que iniciarem seu turno nela, devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Agilidade oposta a sua Mente, ou sofrerão uma quantidade de dano bruto de concussão igual a quantidade de pontos heróicos gastos e serão derrubados pelas rochas. A aura dura até o fim da cena.

Servo Divino: Thir (Plano Elemental da Terra), Pálim (Solária) e Ruff (Solária).

Forma Divina: Gastando 3 pontos heróicos, você pode, gastando sua ação rápida, assumir uma forma divina relacionada a sua divindade. Enquanto estiver nessa forma, você recebe 1D em Vigor e Proteção 3 contra Corte, Perfuração e Concussão. Adicionalmente, quando um inimigo se move adjacente a você, ele cai no chão. A forma dura uma cena.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade como um terremoto de alcance igual a 10m x Nível. Todos os inimigos dentro do alcance sofrem dano de concussão igual a quantidade de pontos heróicos gastos, caem no chão e devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Agilidade oposta a sua Mente, ou ficarão agarrados ao solo até serem escavados de lá.

Trevas

Este aspecto divino é relacionado à escuridão profunda, à noite e à total ausência de luz.

Os deuses que representam esse aspecto são Sigh, Zehir, Balaur, Kalael e Mizra.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *tenebrae*

Sentido Divino: Você recebe Visão no Escuro 10m (caso ainda não possua) e 1D em rolagens para se esconder.

Arma Divina: Dardos

Aura Divina: Gastando até 3 pontos heróicos, usando sua ação rápida, você ativa uma aura de trevas que abraça você e seus aliados, de alcance igual ao seu atributo de Mente. Aliados dentro da aura são considerados invisíveis para todos os inimigos. Inimigos que entrarem na aura ou que iniciarem seu turno nela, perdem uma quantidade de pontos de magia igual a quantidade de pontos heróicos gastos. A aura dura até o fim da cena.

Servo Divino: Sigh (Umbra), Zehir (Geena), Balaur (Tártarus), Kalael (Umbra) e Mizra (Abismo).

Forma Divina: Gastando 3 pontos heróicos, você pode, gastando sua ação rápida, assumir uma forma divina relacionada a sua divindade. Enquanto estiver nessa forma, você recebe 1D em Mente e fica Intangível. Adicionalmente, sua forma cria uma escuridão em torno de si, de forma que inimigos são considerados cegos enquanto estiverem adjacentes a você.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode, como uma ação rápida, canalizar a ira de sua divindade, criando uma emanação de escuridão centrada em você, de alcance igual a 10m x Nível. Todos os inimigos dentro do alcance ficam cegos até o fim da cena (Percepção anula). Todas as fontes de luz dentro do alcance são apagadas. Para cada fonte de luz apagada, você recebe 1D em Conjuração e recupera 1 ponto de vida.

Viagem

Este aspecto divino está relacionado ao estilo de vida nômade, mas também está ligado à viagem planar.

O deus que representa esse aspecto é Scyss.

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *krucigon*

Sentido Divino: Você recebe 1m de Deslocamento por nível e 1D para encontrar comida e água em ambientes selvagens.

Arma Divina: Arcos

Aura Divina: Gastando até 3 pontos heróicos, usando sua ação rápida, você ativa uma aura de distorção planar de alcance igual ao seu atributo de Mente. Aliados que iniciarem seu turno dentro da aura recebem uma quantidade de metros adicionais em seu Deslocamento igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Qualquer inimigo que entrar na aura ou que iniciar seu turno nela, ficam lentos e tem suas Cargas aumentadas em uma quantidade de pontos igual a quantidade de pontos heróicos gastos. A aura dura até o fim da cena.

Servo Divino: Scyss (Altar)

Forma Divina: Gastando 3 pontos heróicos, você pode, gastando sua ação rápida, assumir uma forma divina relacionada a sua divindade. Enquanto estiver nessa forma, você recebe 1D em Mente e Agilidade, tem seu Deslocamento dobrado e não pode sofrer reações de ataque.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você pode escolher uma quantidade de criaturas igual a quantidade de pontos heróicos gastos, que estejam dentro de um alcance igual a 10m x Nível. Você pode trocar estas criaturas selecionadas de lugar umas com as outras, teleportando-as. Quando você invoca a ira divina, cada criatura só pode ser trocada de lugar uma única vez. Inimigos que forem teleportados desta forma, sofrem dano de energia bruto igual a quantidade de pontos heróicos gastos. Aliados teleportados desta forma, recuperam pontos de vida igual a quantidade de pontos heróicos gastos.

Vida

Este aspecto divino engloba a energia vital de todas as criaturas e o poder para reestabelecê-las.

Os deuses que representam esse aspecto são Aeon, Uru-haau, Stor-braanm, Ámidha, Ruff, Littani, Raséria e Mir

Poderes do Aspecto:

Magia Divina: *vitae*

Sentido Divino: Você recebe 1D para rolagens de cuidados médicos.

Arma Divina: Ataques Desarmados

Aura Divina: Gastando até 3 pontos heróicos, usando sua ação rápida, você ativa uma aura de cura de alcance igual ao seu atributo de Mente. Sempre que seu turno começar, role um dado. Caso o resultado seja menor ou igual a quantidade de pontos heróicos

gastos nessa ação, você e cada aliado dentro da aura recuperam 1 ponto de vida. A aura dura até o fim da cena.

Servo Divino: Aeon (Energia Positiva), Uru-haau (Ágrias), Stor-braanm (Plano Elemental do Fogo), Ámidha (Eirini), Ruff (Solária), Littani (Solária), Raséria (Eirini) e Mir (Eirini).

Forma Divina: Gastando 3 pontos heróicos, você pode, gastando sua ação rápida, assumir uma forma divina relacionada a sua divindade. Enquanto estiver nessa forma, você recebe 1D em Mente e Regeneração. Adicionalmente, aliados que iniciarem seus turnos adjacentes a você, recuperam 1 ponto de vida.

Ira Divina: Gastando uma quantidade de pontos heróicos, você cria uma emanação de cura intensa de alcance igual a 10m x Nível. Você e cada aliado dentro do alcance recuperam uma quantidade de pontos de vida igual ao dobro dos pontos heróicos gastos. Os pontos excedentes ganhos desta forma, são convertidos em sobrevida.

Aventurando-se

Aventurar-se de um lugar ao outro é algo tão importante quanto um combate ou quanto criar uma nova magia. Esta sessão trás regras sobre viagem e exploração.

Tempo

Durante uma aventura, na maioria das vezes, é importante marcar a passagem do tempo. Isso interfere na duração de efeitos importantes como sede, fome ou mesmo a duração do efeito de uma magia.

Uma aventura de RPG é dividida e organizada em cenas. No entanto, uma cena pode durar segundos ou mesmo uma hora, ou uma noite inteira. Isso depende muito do que se trata a cena em si.

Em uma cena de combate a passagem de tempo é contada em rodadas, cada uma delas tendo duração aproximada de 6 segundos.

Já uma cena de criação de um item, pode durar uma hora ou, até mesmo, um dia.

Cabe ao narrador, com ajuda dos jogadores, a administração do tempo de aventura.

Deslocamento

O Deslocamento dentro de uma cena de combate é individual, mas durante a viagem, o grupo viaja junto, respeitando os limites daqueles com menos mobilidade. Para calcular o Deslocamento de viagem do grupo, verifique qual dos membros da viagem tem o menor valor de Deslocamento. A velocidade de viagem do grupo em marcha será este valor em quilômetros por hora. A velocidade de caminhada é a metade.

Um grupo só pode escolher viajar em velocidade de marcha, caso não haja membros feridos, nem doentes no grupo.

Exemplo: O grupo de Ellidan está viajando por uma planície, próximo de chegar a Othera. Em seu grupo, o membro com menor Deslocamento é Klaus, que possui Deslocamento 7m. A velocidade de marcha do grupo de Ellidan e Klaus então é de 7km/h. A velocidade de caminhada é de 3,5Km/h. No entanto, eles mantém velocidade de caminhada, pois há um membro doente em seu grupo, tornando impossível seguir em velocidade de marcha.

Quando um grupo viaja à cavalo ou algum outro meio de locomoção, use o menor valor de Deslocamento entre os meios de locomoção. Viajando desta forma, o fato de haver membros feridos ou doentes no grupo, não interfere na velocidade de deslocamento.

Exemplo: Chegando a Othera, os membros do grupo de Ellidan decidem comprar cavalos de montaria. Cada cavalo possui valor de Deslocamento de 12m. Sendo assim, agora o grupo pode viajar em velocidade de marcha, a 12km/h.

Algumas circunstâncias podem influenciar na velocidade de viagem de um grupo. Estas circunstâncias impõe bônus ou redutores no valor do menor Deslocamento do grupo, como mostrado abaixo:

Condições de Viagem

Circunstância	Modificador
Membro com a Habilidade Trilhador	+3
Colina ou Floresta	-1
Deserto ou Glacial	-2
Montanha ou Pântano	-3
Viajando Cautelosamente	-3

Carga

Objetos como uma adaga, um pergaminho ou mesmo algumas moedas são tão irrelevantes em sua contagem de peso, que podem ser ignorados. No entanto, uma armadura muito pesada, um machado muito grande, um escudo de metal, ou mesmo um aliado inconsciente podem afetar o personagem que os carrega.

Em Ligeia, para evitar perda de tempo dos jogadores e do narrador com cálculo de peso. Resumimos esse cálculo a uma unidade chamada Peso. Itens muito pesados tem pontos de Peso e quanto mais você os acumular, mais perto de ser afetado pela carga você está.

A Carga Normal de um personagem é igual ao seu valor de Força. Isso significa que ele pode carregar itens cuja soma dos pesos seja igual ao seu valor de Força sem ser afetado negativamente. Quando esse valor é excedido, ele fica lento, tendo seu Deslocamento reduzido.

A Carga Máxima de um personagem é igual ao seu valor de Força +2.

A habilidade Carregador pode melhorar sua capacidade de Carga.

Visão e Luz

Os personagens precisam de alguma forma de enxergar na escuridão dos locais perigosos que encontram nas aventuras. Algumas raças de personagens enxergam no escuro, outras precisam de uma fonte de luz para enxergar, caso contrário ficarão cegas.

Um personagem que não consiga enxergar na escuridão é considerado cego naquela situação, enquanto não houver algo que o permita ver no escuro.

Queda

Cair de grandes altitudes é um dos perigos mais comuns em aventuras.

Um personagem que caia de uma altura maior ou igual a 2m, sofre 1 ponto de dano final para cada 2m de queda. Ao fim da queda, ele estará caído no chão caso não consiga evitar todo o dano da queda.

É possível evitar parte ou todo o dano da queda com uma rolagem de Agilidade. O personagem reduz 1 ponto para cada 2 pontos do resultado acima de 8.

Exemplo: Finwe subiu em um pilar para tentar retirar uma joia presa ao mesmo, no entanto, uma armadilha se ativou derrubando-o de uma altura de 7m, que poderia causá-lo 3 pontos de dano. Finwe rola Agilidade e obtém um 12. Com 4 pontos cima de 8, ele reduz 2 pontos de dano de queda, sofrendo 1 ponto de dano e caindo no chão. Se seu resultado fosse um 14, ele teria evitado todo o dano de queda e terminaria a queda de pé.

Comida e Água

Personagens que fiquem por muito tempo sem comer e beber podem sofrer diversos problemas. Falta de comida e água por tempo prolongado pode até mesmo matá-los.

Um personagem pode ficar sem comida e água uma quantidade de horas igual a 3x seu Vigor.

Após exceder essas horas, ele deve realizar rolagens de Vigor a cada hora excedente. Em caso de um sucesso em uma rolagem, nada acontece. No entanto, a cada falha, os efeitos da falta de comida e água se agravam, conforme abaixo:

Primeira Falha: O personagem perderá 1 ponto de magia por hora até chegar a 0 pontos de magia.

Segunda Falha: O personagem perde todos os pontos de magia de uma só vez, ficando exausto. Neste estado ele é incapaz de recuperar pontos de magia através do descanso.

Terceira Falha: O personagem perde 1 ponto e vida por hora.

Quarta Falha: O personagem perde todos os pontos de vida, ficando imediatamente inconsciente e morrendo (Ferimentos Leves). Neste estado ele é incapaz de recuperar pontos de vida através do descanso.

Cada falha nestas rolagens após a quarta, faz com que o personagem aumente 1 nível na escala de ferimento.

Sono

Personagens que fiquem muito tempo sem dormir, podem sofrer diversos problemas.

Um personagem pode ficar sem dormir uma quantidade de dias igual ao seu Vigor -1.

Após exceder esta quantidade de dias, o personagem deve realizar uma rolagem de Vigor a cada hora. Caso seja bem sucedido, nada acontece, mas a cada falha, ele sofrerá efeitos cada vez mais agravantes:

Primeira Falha: O personagem perderá 1 ponto de magia por hora até chegar a 0 pontos de magia.

Segunda Falha: O personagem perde todos os pontos de magia de uma só vez, ficando exausto. Neste estado ele é incapaz de recuperar pontos de magia através do descanso.

Terceira Falha: O personagem cai inconsciente e só sairá desta condição após 8 horas de descanso.

Elfos e o Sono: Elfos não sentem sono, mas ainda seguem as mesma regras caso não entrem em transe. Um elfo que falhe pela terceira vez em um teste para resistir aos efeitos do sono, fica inconsciente por 4 horas, em vez de 8 horas.

Descanso

Não importa o quão poderosos sejam, os personagens em uma aventura em Ligeia ainda vão precisar de um tempo para descansar após vários encontros. Esse tempo pode ser gasto com qualquer tipo de atividade que descanse seus corpos e relaxe suas Mentes.

Cada personagem precisa de 8 horas para descansar, a menos que alguma característica diga o contrário, como o traço "Transe" dos elfos.

Quando um personagem completa seu descanso, ele recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao seu atributo de Vigor e uma quantidade de pontos de magia igual ao seu atributo de Mente. Adicionalmente, o personagem recupera todos os seus pontos heróicos.

Descansar exige um local apropriado como uma cama, colchão, amontoado de peles ou, no mínimo, um saco de dormir. Caso um personagem não atenda a esses requisitos em seu descanso, ele recupera apenas metade de tudo o que recuperaria normalmente.

Cuidados Médicos

Um personagem pode prestar socorro a outro, caso ele esteja ferido. Um personagem pode curar os ferimentos de um personagem ferido, sendo bem sucedido em uma rolagem de Mente (Normal). O personagem ferido recupera 1 ponto de vida. Caso os cuidados médicos sejam realizados em um personagem morrendo, ele segue as regras do item "Morrendo" na sessão "Combate". Prestar cuidados médicos requer uma hora. Um personagem não recebe mais pontos de vida desta forma até realizar um descanso.

Companhia de Aventureiros

O mundo de Altar está repleto de perigos que ameaçam engolfá-lo em caos e destruição. Para enfrentar essas ameaças, diariamente, surgem grupos de pessoas corajosas o suficiente para deixar suas confortáveis vidas (as vezes nem tão confortáveis). Alguns grupos são menos organizados e a maioria destes perece em meio a jornada. Outros agem de forma mais inteligente, e conforme adquirem experiência, se tornam uma organização poderosa. A essas organizações chamamos de companhias de aventureiros.

Criando uma Companhia

Qualquer grupo de aventureiros pode se tornar uma companhia. Para isso, eles devem decidir juntos que irão fazê-lo e gastar, no começo de uma aventura, 1 ponto heróico (cada personagem). Da mesma forma, membros que venham a entrar na companhia posteriormente, devem fazer o mesmo.

Evoluindo uma Companhia

No fim de cada sessão, um ou mais membros de uma companhia podem escolher uma quantidade de XP de sua reserva para ceder à companhia.

O grupo pode usar esses pontos de experiência para comprar Habilidades de Companhia.

Habilidades de Companhia

As habilidades de companhia são habilidades que só podem ser compradas por companhias, através de uma decisão dos membros. As habilidades só podem ser compradas com XP (experiência) depositado na companhia.

Algumas habilidades só podem ser usadas por membros específicos da companhia, que possuam certas habilidades. Algumas habilidades podem ser compradas mais de uma vez.

A seguir, estão as habilidades que uma companhia de aventureiros pode comprar.

Bem Supridos

Requisitos

-

Básico (10 pontos)
Cada membro da companhia começa a aventura com 2 rações e 1 remédio. Se houver ao menos um membro com Sobrevivência no grupo, dobre essas rações. Se houver ao menos um membro com Medicina no grupo, dobre esse remédio.

Avançado (30 pontos)
No começo de uma aventura, role na tabela de consumíveis de nível 1. Sua companhia recebe o item resultante da tabela.

Caçador de Suprimentos

Requisitos

Membro com a habilidade Sobrevivência.

Básico (10 pontos)
Quando um membro com a habilidade Sobrevivência procura por comida, a quantidade de comida que ele encontra é dobrada.

Avançado (30 pontos)
Membros com sobrevivência sempre encontram comida suficiente para o grupo quando procuram em seu plano natural, sem a necessidade de testes.

Companhia Famosa

Requisitos

-

Básico (10 pontos)
Todos os membros da companhia recebem 1D em interações sociais.

Avançado (30 pontos)
Membros da companhia podem re-rolar, uma vez por cena, o resultado de uma rolagem de interação social.

Curandeiro de Campo

Requisitos

Membro com a habilidade Medicina.

Básico (10 pontos)
Um membro com a habilidade Medicina recebe 1D em rolagens de cuidados médicos e de Conjuração de magias compostas pela palavra *vitae*.

Avançado (30 pontos)
Membros com a habilidade Medicina podem re-rolar, uma vez por cena, o resultado de uma rolagem de cuidados médicos ou Conjuração de magias compostas pela palavra *vitae*.

Defensor

Requisitos

Membro com a habilidade Usar Escudos.

Básico (10 pontos)
Um membro com a habilidade Usar Escudos, pode gastar um ponto heróico e usar sua ação rápida para ativar uma aura de alcance igual ao seu nível. Aliados dentro dessa aura recebem 1D em Bloqueio e Esquiva. A aura dura até o fim da cena.

Avançado (30 pontos)
Membros com a habilidade Usar Escudos podem re-rolar, uma vez por cena, o resultado de uma rolagem de Bloqueio.

Estratégia de Carga

Requisitos

Membro com a habilidade Carregador.

Básico (10 pontos)
Enquanto um membro com habilidade Carregador estiver presente na aventura, o grupo pode ignorar uma quantidade de pontos de peso igual ao nível dele.

Avançado (30 pontos)
Enquanto um membro com habilidade Carregador estiver presente na aventura, o grupo pode ignorar uma quantidade de pontos de peso igual ao dobro do nível dele.

Executor

Requisitos

Membro com a habilidade Furtividade.

Básico (20 pontos)
Membros com furtividade tratam todos os inimigos que estiverem adjacentes a seus aliados, como indefesos.

Avançado (40 pontos)
Membros com furtividade recebem 1D para mover-se em silêncio e esconder-se.

Formação

Requisitos

Companhia com a habilidade Líder.

Básico (20 pontos)
Um membro com a habilidade Carisma pode gastar 1 ponto heróico para dar, como uma ação livre, a cada companheiro que possa ouvi-lo, 1D em rolagens de ataque e +1 no dano final ou 1D em atividades fora do combate por uma cena.

Avançado (40 pontos)
Quando um membro com a habilidade Carisma gasta um ponto heróico para utilizar essa habilidade, companheiros que possam ouvi-lo também recebem sobrevida igual a metade do seu nível (arredondado para cima).

Guardião Arcano

Requisitos

Membro com a habilidade Palavra Arcana (*forjuri*).

Básico (10 pontos)
Um membro com a habilidade Palavra Arcana (*forjuri*) pode gastar 1 ponto heróico e usar uma ação livre, para dar a todos os companheiros que ele possa ver, 1D em rolagens para resistir a magias e seus efeitos, pelo resto da cena.

Avançado (30 pontos)
Quando um membro com a habilidade Palavra Arcana (*forjuri*) gasta um ponto heróico para utilizar essa habilidade, companheiros afetados também se livram de uma condição negativa advinda de uma magia.

Heróicos

Requisitos
-

Básico (40 pontos)
Pode ser comprada várias vezes. Concede à companhia 1 Ponto Heróico adicional, que pode ser usado por qualquer membro. Um membro pode gastar apenas 1 ponto heróico por rodada. Esses pontos heróicos são recuperados sempre que o grupo iniciar uma nova aventura.

Líder

Requisitos
Membro com a habilidade Carisma.

Básico (10 pontos)
Um membro com a habilidade Carisma, pode gastar 1 ponto heróico e usar uma ação livre para dar a todos os companheiros que possam vê-lo, 1D na próxima rolagem de cada um, até o fim da cena.

Avançado (30 pontos)
Rolagens feitas com o dado de melhoria garantido por essa habilidade podem ser re-roladas ao menos uma vez.

Membro Menor

Requisitos
Companhia com a habilidade Líder.

Básico (10 pontos)
Essa habilidade pode ser comprada várias vezes. Cada vez que é comprada, a companhia recebe um membro menor, cuja função é definida em sua entrada na companhia. Esses mesmos membros, além de exercerem suas funções, auxiliam na criação e encantamento de itens mágicos, fornecendo 1 ponto heróico na criação, cada um.

Avançado (30 pontos)
Quando você compra essa habilidade no avançado você deve escolher qual membro irá receber o benefício. Logo, você pode fazê-lo mais de uma vez. O membro escolhido recebe uma vocação de herói, recebendo a habilidade chave da mesma.

Funções de Membros Menores
Cuidador de Montarias, Mensageiro, Guia, Ferreiro, Caçador e Curandeiro.

Sentinela

Requisitos
Membro com a habilidade Alerta.

Básico (10 pontos)
Enquanto um membro com a habilidade Alerta estiver presente na aventura e consciente, todos os membros da companhia recebem 1D nas rolagens de Iniciativas e nas rolagens para descobrir armadilhas.

Avançado (30 pontos)
Membros com a habilidade Alerta ficam imunes a condição Surpreso.

Gadnub Chifreduro

Entre as Aventuras

Algumas tarefas e anseios dos personagens levam muito tempo e exigem muita concentração. Estas são tarefas que só podem ser realizadas entre as aventuras. Abaixo, estão algumas tarefas que podem ser realizadas fora da aventura e como elas funcionam.

Criação de Itens

A tarefa mais interessante para qualquer jogador, que possa ser realizada entre as aventuras, é a criação de itens, sejam eles mágicos ou não.

Ferramentas: Para criar um item você precisará das ferramentas de artesão adequadas ao tipo de item que deseja criar.

Custo de Criação: O custo mínimo de criação de um item é igual a metade do seu valor.

Processo: A cada dia gasto com a criação do item, você deve gastar uma quantidade de pontos heróicos e consumir 20V para cada ponto heróico gasto. Esse valor gasto é subtraído do Custo de Criação do item. Repita esse processo, dia após dia, até que o Custo do item seja igual ou menor a 0 (zero). Quando o Custo chegar a 0 (zero), o processo estará concluído e o item estará finalizado.

Você não precisa trabalhar dias seguidos para concluir o item. Você pode concluir parte dele e interromper os dias de processo caso queira. Isso não irá fazer com que você perca o processo de trabalho.

Há habilidades como Ofícios que aceleram o processo de criação.

Encantando um Item

O processo para se adicionar uma propriedade mágica a um item é semelhante ao da criação do item. Substitua o preço do item pelo preço da propriedade mágica e o processo é o mesmo. O criador do item ainda precisa ter o nível avançado da habilidade Palavra Arcana relacionada a propriedade mágica que deseja encantar no item.

Caso deseje encantar um item que já tenha alguma propriedade mágica, o criador deve realizar, ao final do processo de encantamento, uma rolagem de Dureza do item, com uma penalidade de -1 por cada propriedade que o item já tiver. Caso falhe, o item se quebra e perde todas as suas propriedades mágicas.

Aprendendo uma Carreira

Aprender uma carreira exige que você atenda diversos pré-requisitos, como descrito na sessão "Progredindo". Dentre eles, está o tempo necessário para se aprender, que é muito longo para se encaixar em uma aventura. Logo, esse processo de aprendizado deve ser realizado entre as aventuras.

Aumentando a Corrupção

Um tempo na cidade trabalhando em assassinatos e outros crimes ainda piores, ou mesmo mergulhado em estudos profanos sobre as criaturas que governam o inferno ou as que se degladiam no abismo. De qualquer forma, há muitas maneiras de aumentar a Corrupção de um personagem. Na tabela abaixo, você pode verificar quantos dias são necessários mergulhados na podridão de tudo o que você pode encontrar entre as aventuras.

Aumentando a Corrupção

Atual para	Dias
de 0 para 1	1 dia
de 1 para 2	2 dias
de 2 para 3	3 dias
de 3 para 4	5 dias
de 4 para 5	7 dias
de 5 para 6	10 dias
de 6 para 7	20 dias
de 7 para 8	30 dias
de 8 para 9	50 dias

Diminuindo a Corrupção

A penitência, uma jornada em procissão, autoflagelo ou mesmo serviços em prol do bem. Esses são apenas alguns exemplos de como diminuir a Corrupção de um personagem. Na tabela abaixo, você pode verificar quantos dias são necessários e aprofundando em manter-se firme e incorruptível.

Diminuindo a Corrupção

Atual para	Dias
de 10 para 9	1 dia
de 9 para 8	2 dias
de 8 para 7	3 dias
de 7 para 6	5 dias
de 6 para 5	7 dias
de 5 para 4	10 dias
de 4 para 3	20 dias
de 3 para 2	30 dias
de 2 para 1	50 dias

Combate

Donn deu passos a frente e golpeou um, dois, três inimigos, como se testasse a firmeza de seus punhos contra o gelo, enquanto se esgueirava na direção de Bael. Uma flecha atravessou o cenário de luta acertando o peito de Bael, e lá estava Finwë, ao lado de Kalash, tirando mais duas flechas de sua aljava enquanto contava os inimigos ainda de pé, ao redor. Kalash invoca seu companheiro espiritual, o urso possuía garras enormes e uma ferocidade assustadora. Klaus, que proferia preces ao deus da guerra, se moveu até o centro da batalha deixando os elementais o notarem e aglomerarem-se em torno dele, para retalhar todos em poucos segundos. Ellidan corria pelas sombras, eliminando elementais e disparando virotes nos que tentavam se levantar novamente. Logo a sala se incendiou, Conrad havia conjurado sua magia Manto de Fogo e espalhava suas chamas por toda parte.

Essa sessão fornece as regras que você precisa para criar e desenvolver situações de combate entre os personagens do jogo e as ameaças que encontrarão em suas aventuras. Nesse capítulo, as regras são úteis tanto para o narrador, quanto para os jogadores.

Ordem de Ação

Embora no combate, em uma cena, as ações possam ocorrer simultaneamente e de forma rápida, no jogo, tudo ocorre de forma organizada e sequencial. Uma cena de combate, conta no jogo como uma cena comum. No entanto, para ser mais preciso e criar toda uma estratégia, as cenas de combate são divididas em rodadas - cada rodada representa seis segundos no mundo de jogo. Durante uma rodada, cada participante do combate tem um turno para fazer suas ações. Quando todos tiverem finalizados seus turnos, uma nova rodada se inicia, até que um dos lados tenha sido derrotado.

Iniciativa

A iniciativa determina a ordem em que os personagens realizam seus turnos no combate. Sempre que se inicia uma cena de combate, cada participante realiza uma rolagem de Iniciativa. Uma ordem então é organizada do maior resultado para o menor. Essa é a ordem em que os personagens farão seus turnos a cada rodada. A ordem de iniciativa permanece a mesma por todas a rodadas, a menos que um personagem tenha alguma habilidade que possa permiti-lo mudar seu resultado na ordem de iniciativa.

Fator Surpresa

A ordem de iniciativa também serve para determinar quem já está ciente do combate e quem não está. Desta forma, personagens que ainda não agiram no combate são considerados surpresos.

Turno

No seu turno, você recebe ações para realizar, sendo elas, uma ação, movimento e uma ação rápida. Você também recebe uma reação, que só pode ser utilizada no turno de outro personagem, e é engatilhada por alguma situação específica, dependendo do que seu personagem irá fazer nela.

Movimento

Deslocar-se: Você pode, em seu turno, se mover uma quantidade de metros igual seu atributo de Deslocamento.

Levantando-se: Caso esteja caído, você pode usar sua ação de movimento para se levantar.

Escalando, nadando e caminhando em silêncio: Quando você se move escalando, nadando ou caminha furtivamente, você só pode se mover metade de seu valor de Deslocamento. Caso esteja furtivo e se mova seu Deslocamento total, você não estará mais furtivo.

Reações de Ataque: Quando você está engajado em combate com um ou mais inimigos e se movimenta para longe do alcance deles, esses inimigos podem usar a reação deles para desferir um ataque contra você.

Terreno Difícil: Quando se move em terrenos de difícil movimentação, como terreno rochoso ou mata densa, você é considerado lento.

Sobrecarga: Quando carrega peso acima do seu valor de Força, você é considerado lento.

Mirar: Você pode abdicar de seu movimento para mirar com uma arma à distância. Quando você o faz, caso sua próxima ação seja uma rolagem de ataque com essa arma, você recebe um bônus de +1 nessa rolagem de ataque.

Conjurar uma Magia: Algumas Magias tem o movimento como custo do tempo de conjuração. Neste caso, para conjurá-la, você deve usar seu movimento.

Atravessar Espaços Ocupados: Você não pode atravessar um espaço ocupado por outra criatura durante seu movimente, a menos que possuam alguma característica que diga que você pode.

Mover-se em Silêncio: Você pode escolher mover-se apenas metade do seu Deslocamento para fazer silêncio enquanto se move. Outras criaturas devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Percepção oposta a sua Agilidade para notá-lo. Personagens silenciosos recebem +2 na Iniciativa.

Ação

Quando você realiza uma ação no seu turno, você pode escolher dentre as várias ações listadas abaixo ou qualquer outra coisa que custe uma ação, como usar alguma habilidade, por exemplo.

Atacar: Esta é a ação mais comum em um combate, seja um tiro com o arco ou um golpe com um machado.

Ataques Múltiplos: Você pode realizar mais de um ataque com sua ação se assim desejar. Quando você escolhe fazê-lo, seu atributo de ataque sofre uma penalidade de -4 em todos os seus ataques realizados nesse turno, para cada ataque adicionado. Você deve anunciar quantos ataques irá fazer e aplicar o redutor antes de realizar qualquer rolagem de ataque.

Combater com Duas Armas: Caso você empunhe uma segunda arma (em sua mão inábil), quando você realiza um ataque com sua arma na mão hábil, você pode realizar um ataque também com a mão inábil. Quando escolhe fazê-lo, seu atributo de ataque sofre

uma penalidade de -4 (-3 para armas leves) para ambos os ataques.

Conjurar uma Magia: A maioria das magias tem a ação como custo do tempo de conjuração. Neste caso, para conjurá-la, você deve usar sua ação.

Movimento Dobrado: Você pode trocar sua ação pelo movimento. Nesse caso, você terá dois movimentos, podendo realizar qualquer ação que normalmente realizaria com o movimento, como Mirar, por exemplo.

Esconder-se: Quando se desloca, você pode usar sua ação para se esconder no final do seu movimento, caso ele termine em um lugar que te dê cobertura total. Personagens escondidos recebem um bônus de +4 na Iniciativa.

Postura Defensiva: Você pode gastar sua ação para receber 1D em rolagens de defesa até o seu próximo turno.

Prestar Auxilio: Você pode usar sua ação para ajudar outro personagem em uma tarefa. Quando você o faz, o personagem alvo recebe 1D para a rolagem da tarefa a qual está realizando.

Ação Rápida

Além da ação e do movimento, você ainda pode fazer uma ação rápida, como beber uma poção ou soltar um objeto que estiver empunhando. Muitas habilidades são usadas gastando ações rápidas.

Conjurar uma Magia: Algumas Magias tem uma ação rápida como custo do tempo de conjuração. Neste caso, para conjurá-la, você deve usar sua ação rápida, em vez de sua ação normal.

Poderes Divinos: A maioria dos poderes divinos exigem o gasto de uma ação rápida para serem ativados.

Reação

Fora do seu turno, você ainda pode agir uma única vez. Esse tipo de ação é chamado de Reação. A reação só pode ser usada em ocasiões bem específicas, normalmene proporcionadas por algumas habilidades aprendidas. A reação mais comum é a Reação de Ataque.

Reação de Ataque: Quando uma criatura adjacente a você usa o Deslocamento dela para desengajar ou faz um ataque com arma à distância ou conjura uma magia de alcance diferente de toque que não inclua você como alvo, você pode usar sua reação para fazer um ataque contra ela.

Ataque

Um ataque é uma rolagem oposta a rolagem de defesa da criatura atacada. No entanto, diferente de uma rolagem oposta qualquer, não é suficiente apenas superar a rolagem do adversário. Quão mais alto o resultado no ataque, mais mortal ele será.

Rolagem de Ataque:

Atributo + 2d6 + Dados de Melhoria

Obs.: Essa rolagem pode receber bônus ou dado de melhoria de algumas habilidades, como Usar Arma, por exemplo.

Ex: 5 (Atributo de Força) + 1 (habilidade Usar Arma) + 4 (primeiro dado) + 3 (segundo dado). Resultado total de ataque igual a 13.

Se um personagem ataca com uma arma, o jogador deverá verificar a descrição da arma para saber qual atributo rolar. Se o ataque provém de uma magia, então o jogador usará o atributo Conjuração.

Defesa

Uma rolagem oposta a um ataque é uma rolagem de defesa. As defesas de um personagem contra ataques são rolagens dos atributos Esquiva ou Bloqueio.

Esquiva: Um personagem que opte por esquivar de um ataque deve realizar uma rolagem do atributo Esquiva. Caso o personagem tenha dados de melhoria para esta rolagem, ele deve realizar a rolagem com os dados de melhoria. Você só pode escolher esquivar de um ataque esquivável.

Rolagem de Esquiva:

Esquiva + 2d6 + Dados de Melhoria

Obs.: Essa rolagem pode receber bônus ou dado de melhoria de algumas habilidades, como Desengajar, por exemplo.

Caso o resultado da defesa seja maior que o resultado do ataque, você esquivou do ataque e não sofrerá dano.

Bloqueio: Um personagem que opte por bloquear um ataque deve estar empunhando um escudo e realizar uma rolagem do atributo Bloqueio. Caso o personagem tenha dados de melhoria para esta rolagem, ele deve realizar a rolagem com os dados de melhoria. Você só pode escolher bloquear um ataque bloqueável.

Rolagem de Bloqueio:

Bloqueio + 2d6 + Dados de Melhoria

Obs.: Essa rolagem pode receber bônus ou dado de melhoria de algumas habilidades, como Atletismo, por exemplo.

Caso o resultado da defesa seja maior que o resultado do ataque, você bloqueou o ataque e não

sofrerá nenhum dano. No entanto, alguns ataques são capazes de quebrar escudos, exigindo que você realize uma rolagem de Dureza do escudo (consulte a sessão “Equipamentos” para saber mais).

Acertos Críticos em Combate

Nas rolagens de ataques, Esquiva, Bloqueio e Conjuração, acertos críticos produzem efeitos diferentes das outras rolagens.

Quando você consegue um acerto crítico com uma rolagem de ataque, você causa dano final adicional igual ao seu nível. Da mesma forma ocorre com acertos críticos em rolagens de Conjuração, quando você conjura magias que causem dano. A magia causará dano final adicional igual ao seu nível. Acertos críticos em ataques com arma ou com magia, ainda precisam igualar ou superar a defesa do alvo ou são considerados falha.

Quando você consegue um acerto crítico em Bloqueio ou Esquiva, você pode usar sua reação para fazer um contrataque, caso o atacante esteja ao alcance de sua arma. Acertos críticos na Esquiva ou no Bloqueio ainda precisam superar o ataque adversário ou são apenas uma falha na defesa.

Dano

Caso o resultado da rolagem de ataque supere ou iguale a defesa, o ataque acertou. Dessa forma, calcula-se o dano sofrido pelo personagem que falhou em defender.

Dano Bruto

Dano Escalonado + Dano base + Bônus de Habilidades.

Dano Escalonado: A cada 2 pontos de diferença entre o ataque e a defesa, o ataque causa 1 ponto de dano escalonado.

Dano Base: Armas e magias possuem um dano base descrito em suas características. Uma espada curta, por exemplo, possui o dano base “Corte+2”, já a magia menor “Rajada Ácida” causa dano base “Ácido+1”. Isso significa que uma espada curta, soma 2 pontos ao dano bruto de um ataque bem sucedido feito com ela e indica que o tipo de dano será Corte. Da mesma forma, a magia Rajada Ácida soma 1 ponto ao dano bruto de uma rolagem de Conjuração realizada para conjurá-la, indicando que o tipo de dano bruto será Ácido. Se você estiver realizando um ataque desarmado, o dano base será Concussão +0.

Bônus de Habilidades: Algumas habilidades concedem um bônus no dano bruto, como a habilidade “Afinidade Mágica Elemental”, que concede um bônus de +1 no dano bruto de magias conjuradas do tipo escolhido.

Dano Final

Calculado o dano bruto, deve-se subtrair a proteção do alvo, caso o alvo possua proteção para o tipo de dano causado. O resultado dessa subtração será o dano final a ser subtraído dos pontos de vida. Uma criatura com imunidade a um tipo de dano, não sofre danos finais desse tipo.

Ex: Um anão, ao sofrer dano de uma magia que causa dano bruto de veneno 5, subtrai 2 pontos desse dano, devido ao seu traço “Resistência Anã”, sofrendo ainda 3 pontos de dano final de veneno.

Tipos de Dano

Muitas armas, magias, criaturas ou substâncias causam tipos de dano diferentes.

Ácido: Dano causado por líquidos corrosivos. As magias compostas pela palavra arcana *acida* causam esse tipo de dano.

Concussão: Dano causado por impacto, pancadas, quedas e armas que causem dano através de seu peso. Muitas criaturas possuem ataques naturais que causem esse tipo de dano.

Corte: Dano causado por armas ou outros objetos que possuam lâminas. Algumas criaturas possuem ataques naturais que causam esse tipo de dano.

Energia: Dano causado por energias invisíveis e formas resistentes, embora não sólidas. Magias compostas pela palavra arcana *energio* causam esse tipo de dano.

Fogo: Dano causado por combustão, explosões e projéteis em chamas. As magias compostas pela palavra arcana *ignis* causam esse tipo de dano.

Frio: Dano causado pelo ar gélido, cristais de gelo e líquidos congelantes. As magias compostas pela palavra *glacios* causam esse tipo de dano.

Necrótico: Energia negativa que consome a vida e apodrece a carne, que corrompe a alma. Magias compostas pela palavra arcana Mortis causam esse tipo de dano.

Perfuração: Dano causado por armas pontiagudas ou de projéteis de mesma característica. Muitas criaturas possuem ataques naturais que causem esse tipo de dano.

Psíquico: Dano causado por efeitos mentais agressivos, que afetam o psicológico. Magias compostas pela palavra arcana Traumato causam esse tipo de dano.

Radiante: Dano causado por luzes fortes e lacinantes ou energia pura e vibrante. Magias compostas pela palavra arcana Sankta causam esse tipo de dano.

Raio: Dano causado por energia elétrica. As magias

da palavra arcana *fulgur* causam esse tipo de dano.

Sônico: Dano causado por ondas de impacto e sons ensurdecedores. Magias compostas pela palavra arcana Sonigu causam esse tipo de dano.

Veneno: Toxinas que prejudicam a saúde do personagem. Magias compostas pela palavra arcana Noxia causam esse tipo de dano.

Proteção e Vulnerabilidade

Algumas vezes você recebe um tipo de dano o qual não te afeta tanto, seja por estar vestido uma armadura adequada, por estar usando um item mágico ou por sua resistência natural àquele tipo de dano. Nesse caso, você tem proteção contra esse dano e irá subtrair essa proteção do dano bruto sofrido.

Quando você recebe um dano bruto de um determinado tipo e tem proteção contra ele, subtraia sua proteção desse valor para calcular o dano final que será subtraído de seus pontos de vida.

Quando você tem vulnerabilidade ao tipo de dano bruto sofrido, você soma o valor da sua vulnerabilidade a esse dano ao valor bruto do dano para calcular o dano final que será subtraído dos seus pontos de vida.

A proteção não anula o dano contínuo. Para mais detalhes, veja a seguir.

Dano Contínuo

Alguns danos sofridos pelo personagem podem continuar a feri-lo rodadas depois de ter sido ferido. Um personagem sob efeito de dano contínuo, sofre 1 ponto de dano no começo de cada um de seus turnos, até que o efeito termine (a duração depende da fonte do efeito). Esse dano não pode ser reduzido por proteção, nem aumentado por vulnerabilidade, mas ainda pode ser ignorado por imunidade ao dano do tipo. Dano contínuo de sangramento é o dano contínuo causado por ataques ou magias que causam dano de Corte, Perfuração ou Concussão. Dano contínuo é uma condição e segue as mesmas regras para se evitar ou finalizar uma condição.

Imunidade

Quando seu personagem possui imunidade a um certo tipo de dano, ele ignora totalmente tanto o dano bruto, quanto o dano contínuo daquele tipo.

Morrendo

Quando um personagem sofre dano o suficiente para perder todos os seus ponto de vida, este personagem está morrendo. Um personagem morrendo fica inconsciente e cai no chão, se possível. O nível dos ferimentos de um personagem que está morrendo, depende do dano que excedeu seus pontos de vida no ataque que o abateu.

Níveis de Ferimento

Quando um personagem sofre um ataque que diminua seus pontos de vida a 0, o dano excedente definirá seu nível de ferimento.

0 (Ferimentos Leves)

Se um personagem não sofreu pontos de dano excedentes aos seus pontos de vida, ele está levemente ferido. Um personagem levemente ferido recuperará pontos de vida normalmente com um descanso, caso não receba cuidados médicos, voltando a consciência normalmente em função disso.

1 a 2 (Ferimentos Moderados)

Se um personagem sofreu 1 ou 2 pontos de dano excedentes, ele está moderadamente ferido. Um personagem moderadamente ferido recuperará 1 ponto de vida com um descanso, caso não receba cuidados médicos, voltando a consciência normalmente em função disso.

3 a 4 (Ferimentos Graves)

Se um personagem sofreu 3 ou 4 pontos de dano excedentes, ele está gravemente ferido e não recuperará pontos de vida com descanso, nem recebendo cuidados médicos. No entanto, caso receba cuidados médicos, ele diminuirá seu nível de ferimento. Cuidados médicos através de uma rolagem de Mente reduzirão seu nível de ferimento de grave para moderado com um resultado 10, e de grave para leve com um resultado 12 ou maior. Um personagem gravemente ferido, que receba cura mágica, reduzirá seu nível de ferimento para ferimentos leves, independente de quantos pontos de vida ele recuperaria. Um personagem gravemente ferido deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor (Normal) no começo de cada turno. Caso falhe, ele ficará à beira da morte.

5 a 6 (À Beira da Morte)

Se um personagem sofreu 5 ou 6 pontos de dano excedentes, ele está a beira da morte. Um personagem a beira da morte não recuperará pontos de vida através de descanso, nem mesmo através de cuidados médicos. No entanto, caso receba cuidados médicos, ele diminuirá seu nível de ferimento. Cuidados médicos através de uma rolagem de Mente reduzirão seu nível de ferimento de “à beira da morte” para "ferimentos graves" com um resultado 10, e de “a beira da morte” para "ferimentos moderados" com um resultado 12 ou maior. Um personagem à beira da morte, que receba cura mágica, reduzirá seu nível de ferimento para ferimentos moderados, independente de quantos pontos de vida ele recuperaria. Um personagem à beira da morte deve ser bem sucedido em uma rolagem de Vigor (Difícil) no começo de cada turno. Caso falhe, ele morrerá.

Sobrevida

Algumas magias e habilidades conferem sobrevida a uma criatura. Sobrevida são pontos de vida que excedem seus pontos de vida máximos. Eles são uma reserva adicional de vida que você perde antes dos seus pontos de vida. Quando você recebe de alguma forma sobrevida enquanto ainda tem pontos de sobrevida, eles não se acumulam. Você fica com seus pontos de sobrevida restantes ou os novos recebidos, o que for maior.

Cobertura

Quando você está atacando um alvo e parte da linha de visão até ele é bloqueada por alguma criatura ou objeto, esse alvo possui cobertura parcial contra seu ataque. Quando você tenta atacar um alvo e sua linha de visão até ele é totalmente bloqueada, esse alvo possui cobertura completa e não pode ser atacado por você desta forma.

Cobertura Parcial: Quando um personagem está sendo atacado ou sendo alvo de magias que permita esquivar ou bloquear e possui cobertura parcial contra esse ataque, o personagem recebe 1D em rolagens de Esquiva e Bloqueio contra esse ataque.

Ex: Esquina de parede, meio muro, o tronco fino de uma árvore, uma criatura pequena fornecem cobertura parcial.

Cobertura Completa: Quando um personagem possui cobertura completa contra um determinado ataque, ele não pode sofrer esse ataque.

Ex: Uma porta fechada, o tronco largo de uma árvore, uma criatura média ou maior fornecem cobertura completa.

Ocultação

Quando você ataca um alvo que não pode ver, a criatura recebe 1D nas rolagens de Esquiva e Bloqueio. Isso ocorre mesmo que você esteja ouvindo a criatura e saiba sua localização. Um personagem que inicie um combate enquanto estiver oculto recebe +4 na rolagem de iniciativa.

Manobras com Armas

Para realizar uma manobra com arma, você deve seguir os seguintes passos:

1 - Gaste 1 ponto heróico;

2 - Escolha uma manobra a qual você possua as habilidades descritas nos pré-requisitos.

3 - Use a ação necessária para a execução da manobra.

4 - Aplique o efeito.

Ameaça Definitiva

Requisito
Usar Armas (Haste)

Execução
Reação

Efeito
Você realiza um ataque com uma arma de haste a um inimigo dentro do alcance da arma, causando dano adicional igual a metade do seu modificador de Agilidade (arredondado para cima).

Atravessar Armaduras

Requisito
Usar Armas (Lanças)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma lança, ignorando a Proteção do alvo, causando dano adicional igual a metade da sua Agilidade (arredondado pra cima) e causando 1 ponto de dano à armadura dele.

Arauto do Terror

Requisito
Usar Armas (Machados)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com um machado, causando dano adicional igual a metade da sua Força (arredondado para cima) e causando 2 pontos de dano ao escudo do alvo, se ele optar por bloquear. Caso o alvo caia com 0 pontos de vida. Inimigos que puderem vê-lo devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente oposta a sua Força, ou ficarão abalados (Mente anula).

Corte Cruel

Requisito
Usar Armas (Lâminas Grandes)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma lâmina grande contra um alvo, causando dano adicional igual a metade da sua Agilidade (arredondado para cima) e quando o alvo rolar a defesa, ele deve re-rolar o dado com o maior resultado.

Disparo em Recuo

Requisito
Usar Armas (Dardos)

Execução
Ação e Movimento

Efeito
Você realiza um ataque com dardo contra dois alvos diferentes, causando dano adicional no acerto igual a metade da sua Agilidade (arredondado para cima) e em seguida se desloca usando seu movimento.

Evidenciar Fraqueza

Requisito
Usar Armas (Bestas)

Execução
Ação

Efeito
Você atinge seu alvo em seu ponto fraco, deixando-o evidente para seus aliados. Você realiza um ataque com uma besta, causando dano adicional igual a metade da sua Percepção (arredondado pra cima) e deixando o alvo indefeso até o fim da cena (não anula).

Eviscerar

Requisito
Usar Armas (Picaretas)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma picareta, causando dano adicional igual a metade da sua Força (arredondado para cima) e causando dano contínuo de sangramento ao alvo.

Ferida Dolorosa

Requisito
Usar Armas (Arcos)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com um arco, causando dano adicional igual a metade do seu nível e causando uma penalidade nos ataques do alvo igual a metade da sua Percepção (ambos arredondados pra cima). Essa penalidade só pode ser anulada por cuidados médicos.

Flagelo Constritor

Requisito
Usar Armas (Chicotes)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com um chicote, causando dano adicional igual a metade da sua Agilidade (arredondado para cima) e deixando o alvo agarrado até o fim da cena (Força anula).

Golpe Esmagador

Requisito
Usar Armas (Martelos)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com um martelo, causando dano adicional igual a metade do seu Vigor (arredondado pra cima) e derrubando o alvo no chão.

Golpear e Arremessar

Requisito
Usar Armas (Arremesso)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma arma de arremesso contra um alvo corpo à corpo e em seguida arremessa a mesma arma contra um alvo dentro do alcance. O segundo alvo sofre dano adicional igual a metade da sua Força (arredondado pra cima).

Golpes Gêmeos

Requisito
Usar Armas (Leves)

Execução
Livre

Efeito
Quando você atacar com sua arma na mão primária, você pode também atacar com uma arma leve na mão secundária. O segundo ataque causa dano adicional igual a metade da sua Agilidade (arredondado para cima).

Maré de Ferro

Requisito
Usar Armas (Maças)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma maça, causando dano adicional igual a metade do seu Vigor (arredondado pra cima). O alvo é empurrado uma quantidade de metros igual ao dano adicional causado.

Órbita de Aço

Requisito
Usar Armas (Mangual)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com um mangual a um alvo, causando dano adicional igual a metade do seu Vigor (arredondado para cima). Uma criatura adjacente diferente sofre dano de concussão igual ao dano adicional causado ao primeiro alvo.

Precisão Incontestável

Requisito
Usar Armas (Militares)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma arma militar. Este ataque recebe um bônus de +4 para a sua rolagem.

Pressão de Aço

Requisito
Usar Armas (Uma mão)

Execução
Ação e Movimento

Efeito
Você acerta uma criatura com um soco, escudo ou cabo da arma da mão secundária, realizando uma rolagem de Força contra a Esquiva do alvo. Se acertar, o alvo fica pasmo. Em seguida, você ataca com a arma em sua mão primária. Esse ataque recebe um bônus na rolagem igual ao seu nível e um bônus de dano igual a metade da sua Agilidade ou Força, o que for maior.

Rastro de Sangue

Requisito
Usar Armas (Lâminas Pequenas)

Execução
Ação e Movimento

Efeito
Você ataca um alvo com uma lâmina pequena e se desloca usando seu movimento. Durante o trajeto, criaturas que poderiam realizar reações de ataque contra você por causa desse movimento atacam a si mesmas não podendo recusar a desferir o ataque.

Rajada de Golpes

Requisito
Usar Armas (Desarmado)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza até três ataques desarmados com a mesma ação, sem sofrer nenhuma penalidade.

Reação Ofensiva

Requisito
Usar Armas (Corpo a Corpo)

Execução
Reação

Efeito
Quando uma criatura adjacente se move desengajando, você pode usar sua reação para realizar um ataque contra ela. Em um acerto, você causa dano adicional igual a metade do seu nível e a criatura tem seu movimento encerrado (continuando adjacente). Essa habilidade não funciona contra criaturas que sejam imunes a reações de ataque.

Romper Defesa

Requisito
Usar Armas (Simples)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma arma simples. Se você errar, o alvo do ataque sofrerá 1 ponto de dano a cada 2 pontos de diferença entre o ataque a defesa do alvo. O tipo de dano causado é igual ao dano da arma simples que você usou para realizar este ataque.

Tiro Atordoante

Requisito
Usar Armas (Fundas)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma funda, causando dano extra igual a metade da sua Força (arredondada para cima) e atordoando o alvo (Vigor anula).

Tiro Certeiro

Requisito
Usar Armas (Artilharia)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma arma de artilharia, causando dano adicional igual a metade da sua Percepção (arredondado para cima). O dano adicional será igual ao seu valor de Percepção se você mirar antes de usar essa manobra.

Todos Sangram

Requisito
Usar Armas (Duas Mãos)

Execução
Ação

Efeito
Você realiza um ataque com uma arma de duas mãos contra uma criatura com seus pontos de vida máximos. Esse ataque ignora a proteção da criatura e causa dano contínuo de sangramento a ela (Vigor anula).

Condições

Esta sessão trata as diferentes condições que alteram as capacidades do personagem, sejam elas resultado de uma magia ou de uma armadilha, de uma habilidade ou causado por uma situação.

Até o Fim da Cena

A maioria das condições duram até que a cena acabe, no entanto elas podem ser finalizadas por uma rolagem de atributo no final do turno do personagem.

O atributo a ser rolado para se finalizar a condição está sempre na descrição da situação que causa a condição ou efeito.

A dificuldade é sempre o resultado da rolagem que ocasionou a condição ou um valor fixo determinado.

Sempre que uma criatura falha em uma rolagem contra uma condição ou efeito, ela recebe um bônus acumulativo de +1 em rolagens contra a mesma condição ou efeito. Esse bônus dura até o fim da cena.

Múltiplas Fontes

Se uma mesma condição é aplicada várias vezes, mas de fontes diferentes, cada condição tem sua própria duração e devem ser finalizadas separadamente. No entanto os efeitos das condições não se acumulam.

Abaixo segue cada condição e seus efeitos.

Abalado: Uma criatura abalada, sente medo daquele que a deixou nesta condição. No primeiro turno, após ficar abalada, a criatura move todo seu Deslocamento para longe da fonte de seu medo. Ela não pode se mover para perto da fonte de seu medo, nem ataca-la. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Mente.

Agarrado: A criatura fica agarrada por uma outra criatura ou por algo ocupando o mesmo espaço que ela. Quando agarrada por uma criatura, ela fica agarrada até que a mesma a solte ou até que consiga se soltar, anulando o efeito. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Força ou Agilidade (à escolha do jogador). Uma criatura agarrada fica também Imobilizada e Indefesa.

Atordoado: Esta é uma condição mental, na qual a criatura afetada não tem ciência dos seus arredores. Uma criatura atordoada não recebe ações em seu turno. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Mente ou Vigor (decisão do narrador). Uma criatura atordoada fica também Indefesa.

Caído: Uma criatura caída, está deitada no chão e seus movimentos, enquanto nesta situação, são desajeitados. Uma criatura caída perde 1D em todas as suas rolagens. Uma criatura caída pode anular esta condição apenas usando seu movimento para se levantar. Uma criatura caída também fica Lenta e Indefesa.

Cego: Uma criatura cega não possui visão de nada ao seu redor, portanto não pode escolher alvos para atacar ou lançar magias. Uma criatura cega rola 1D a menos em rolagens que exijam visão. As formas de se anular esta condição variam muito assim como sua duração. Uma criatura cega fica também Indefesa.

Dano Contínuo: Um personagem sob esta condição sofre 1 ponto de dano do tipo especificado no começo de seus turnos. Veja "Dano Contínuo" na sessão "Combate".

Dominado: Esta é uma condição mental, na qual a criatura afetada age de acordo com a vontade de

quem a dominou. Uma criatura dominada não conjura magias, nem usa poderes divinos. A criatura que a dominou escolhe suas ações. Uma criatura dominada fica também Pasma. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Mente.

Enfeitiçado: Esta é uma condição mental, na qual uma criatura enfeitiçada considera aquela que a enfeitiçou como um amigo e fará de tudo para protegê-la. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Mente.

Enfraquecido: Uma criatura nesta condição fica enfraquecida de corpo e de mente. Uma criatura enfraquecida causa apenas metade do dano final em seus ataques e magias. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Mente ou Vigor (decisão do narrador).

Exausto: Uma criatura exausta está cansada tanto mentalmente quanto fisicamente. Uma criatura exausta rola 1D a menos em todas as rolagens. Uma criatura exausta fica também Lenta. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Mente ou Vigor (decisão do narrador). Esta condição não pode ser anulada caso provenha da perda total de pontos de magia.

Imobilizado: Uma criatura nesta condição fica incapaz de se mover. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Força ou Vigor (decisão do narrador).

Inconsciente: Uma criatura inconsciente não recebe ações no começo de seu turno e não pode realizar ações de forma alguma. Uma criatura inconsciente fica também Caída e não tem ciência de seus arredores. Uma rolagem de ataque bem sucedida contra uma criatura inconsciente é sempre um sucesso crítico. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Mente ou Vigor (decisão do narrador). Esta condição não pode ser anulada caso provenha da perda total de pontos de vida.

Indefeso: Uma criatura indefesa é incapaz de se defender corretamente dos ataques inimigos, dando vantagem aos atacantes contra a mesma. Criaturas indefesas não podem bloquear ataques e recebem -3 em suas rolagens de Esquiva. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Mente. Criaturas que ainda não agiram em um combate são consideradas indefesas até iniciarem seus turnos.

Intangível: Uma criatura intangível está incorpórea e portanto sofre menos danos físicos que o normal. Uma criatura intangível recebe apenas metade de danos finais de ataques e magias. Uma criatura intangível não ocupa espaço, podendo atravessar objetos e outras criaturas. Uma criatura intangível fica imune a condições Lento e Imobilizado.

Invisível: Criaturas invisíveis não podem ser vistas. Logo, não podem ser alvo de magias que exijam que os alvos estejam ao alcance da visão. Criaturas que não podem vê-la são consideradas indefesas para ela. Uma criatura invisível recebe 1D contra ataques de criaturas que não possam vê-la e recebe 1D em rolagens de furtividade para evitar que sua posição seja detectada.

Lento: Uma criatura lenta tem seu atributo de Deslocamento reduzido à metade. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Vigor.

Paralisado: Uma criatura paralisada não recebe ações no começo de seu turno, mas tem ciência total de seus arredores. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Vigor ou Força (decisão do narrador). Uma criatura paralisada fica também Indefesa.

Pasmo: Esta é uma condição mental que permite que a criatura afetada faça apenas uma ação por turno. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Mente.

Surdo: Uma criatura surda não pode ouvir. Uma criatura surda perde 1D em rolagens de Conjuração e rolagens que exijam audição. A menos que descrito o contrário, a rolagem para anular esta condição antes do fim da cena, é de Vigor.

Surpreso: Uma criatura que ainda não agiu em combate é considerada surpresa. Ataques contra criaturas surpresas recebem 1D nas rolagens.

Interpretando

No universo de Ligeia, o bem e o mal não são conceitos abstratos. Eles são forças que se degladiam através do multiverso. Essas forças são representadas pelas divindades.

O conceito de "Bem" tem relação com o altruísmo, com o respeito a vida e com a empatia com o sofrimento alheio. Personagens bons cometem atos heróicos sacrificando a si mesmo para ajudar os outros.

O conceito de "Mal" tem relação com ferir, subjugar e matar outros indivíduos. Criaturas malignas não sentem compaixão por outros indivíduos e matam sem misericórdia se isso for vantajoso para eles.

Corrupção

Para que não haja uma discordância em um grupo de aventureiros com relação a esse conceito de bem e mal, e para que os jogadores não interpretem personagem fora da proposta do narrador, todos os personagens possuem um valor inidividual de Corrupção.

A corrupção representa o quão inescrupuloso um personagem é, dizendo a ele o que ele consegue fazer em termos de maldade. Cada personagem, seja personagem do jogador ou do narrador, possui um valor de corrupção que vai de 0 a 10. Personagens dos jogadores sempre terão um valor determinado pelo narrador de acordo com a sua campanha, chamado de Teor da Campanha. Esse valor será normalmente corrigido por ajustes raciais, de vocação e de herança. Até mesmo as palavras arcanas aprendidas por um personagem, podem influenciar no seu valor de Corrupção.

Uma campanha extremamente heróica terá um Teor de Corrupção da Campanha igual a 3 ou 4. Mesmo com os ajustes que aumentem esse valor, um personagem ainda assim não seria um personagem maligno.

Já uma campanha em tom cinza, com personagens que se equilibram na balança entre o bem e o mal, o Teor de Corrupção da Campanha seria 5.

Mesmo para os narradores que desejam narrar campanhas de vilões, não é aconselhável que o Teor da Campanha tenha corrupção maior do que 6 ou 7.

Abaixo estão os valores de Corrupção de 0 a 10 e como cada um influencia no modo de agir de um personagem.

Corrupção 0 - Puro

"Eu abracei aquele demônio, pois podia ver em seus olhos a sua agonia. Eu senti a sua dor, ao percebê-lo tornar-se pó em meus braços, devido a sua alma vazia e sem paz."

Personagens com Corrupção 0 são criaturas de extrema pureza e bondade, exalando empatia e compaixão até mesmo por seus adversários. Um personagem com Corrupção 0 prefere perder a própria vida a ferir alguém. Personagens de jogadores raramente chegam a esse nível de Corrupção.

Corrupção 1 - Santo

"Tudo veio dos criadores. Não somos diferentes nem mesmo de uma cobra peçonhenta, das sombras que rastejam na escuridão ou dos demônios perdidos pelo Abismo. No entanto, eu posso destruí-los com um simples toque. O contrário jamais seria possível."

Personagens com Corrupção 1 são criaturas bondosas como os puros, no entanto, eles ainda possuem o ímpeto de destruir a maldade que há à sua volta. No entanto, eles sempre buscam fazer isso sem que ninguém saia ferido, mesmo os seus inimigos.

Corrupção 2 - Benevolente

"Se alguém tiver que cair hoje, este alguém será eu! Nada poderá ferir meus companheiros! Eu me sacrificarei!"

Os benevolentes, embora não sejam tão bons quanto os Puros e Santos, são extremamente altruístas e ergueriam sua arma contra qualquer um que ousasse ferir ou oprimir um inocente, embora acreditem que esse deva sempre ser o último recurso.

Corrupção 3 - Piedoso

"Aah aquele orc? Bom, me lembrei de quando um orc me salvou uma vez. Então deixei ele viver. Quem sabe ele aprende a ser bom."

Os piedosos enxergam o ato de tirar uma vida como algo desnecessário e que mesmo as criaturas mais vis não merecem a morte. No entanto, ele tomaria outros meios para pará-las se necessário, sempre lutando em prol dos mais fracos.

Corrupção 4 - Empático

"O senhor não pode pagar pelo resgate de sua filha? É duro trabalhar de graça. Posso ao menos ficar com essas maçãs?"

Os empáticos acreditam, como os Piedosos, que seja desnecessário que uma vida seja tirada, a menos que seja uma criatura vil. Ele lutará para destruir criaturas malignas com todas as suas forças e estará sempre disposto a ajudar os que precisam e a praticar atos de bondade.

Corrupção 5 - Neutro

"Acho que esse homem merece um julgamento. precisamos entender melhor o que ele fazia com a arma do crime em sua casa. Não vamos matá-lo. Não somos capazes de julgá-lo."

Um personagem neutro age com bom senso. Deixando de lado o altruísmo de um personagem Empático e pondo a frente o que é certo a se fazer. Ele lutará para se salvar e para ajudar as outras pessoas, não importam quais sejam seus inimigos, se julgar que isso não irá prejudicá-lo.

Corrupção 6 - Indiferente

"Só estou te ajudando porque você disse que iria me pagar.

E não me venha com esta história de que você corre perigo. Eu vi que você sabe se virar sozinho."

Um personagem Indiferente não põe a própria vida em risco para salvar a do próximo, a menos que haja alguma vantagem nisso. Eles não se comovem com o sofrimento alheio com tanta facilidade e prezam muito mais o seu bem estar e na maioria das vezes a do seu bando. No entanto, não tomariam nenhuma atitude que colocasse a vida de um inocente em perigo.

Corrupção 7 - Impiedoso

"Dane-se, deixe-a aí para morrer. Ela não é da nossa conta."

Um personagem Impiedoso não se importa com inocentes e não moveria um dedo para salvar alguém que corra risco de vida, a menos que isso vá lhe trazer alguma vantagem pessoal. Um aventureiro desse tipo raramente cria laços com seu grupo e frequentemente vai agir em prol de benefícios pessoais.

Corrupção 8 - Vil

"Eu concordo em matá-lo para poupá-lo do sofrimento. Alguém discorda? Não? Feito!"

Um personagem Vil se diverte com o sofrimento alheio e frequentemente toma ações que podem prejudicar outras pessoas (até mesmo matá-las), se ele conseguir criar uma justificativa. Não costumam deixar evidente suas intenções maléficas, por isso tendem a fazer tudo sob argumentos muitas vezes sem sentido.

Corrupção 9 - Cruel

"Depois que eu matá-los, vou alimentar meus cães com suas crianças ainda vivas, só para ouvi-las gritando enquanto bebo esse vinho aqui."

Um personagem Cruel é sádico e não tenta esconder isso. Ele sente prazer em cometer atos malignos e em ver o sofrimento alheio. Ele normalmente é o líder do bando, grupo ou organização a qual pertence. Caso não seja, planejará uma forma de matá-lo e tomar o poder.

Corrupção 10 - Alma Perdida

"Eles olham para mim e caem chorando e implorando por misericórdia. "Misericórdia", que palavra nojenta! Tenho uma ideia melhor, vamos tingir a torre com o sangue deles e festejar enquanto estupramos suas mulheres!"

Um personagem nesse nível de corrupção não tem mais nenhuma noção de bem e mal. Para ele, bondade é fraqueza e deve ser erradicada. Ele se sente bem ao ver o sofrimento alheio e procura fazê-lo abertamente. Pois para ele, isso significa poder.

Ganhando ou Perdendo Corrupção

"O grupo alcança o chamado Salão das Mortalhas. Lá, assim que adentram, sentem o cheiro de carne podre, de fezes e urina invadir suas narinas de forma que mesmo que prendessem a respiração, o odor putrefato se fazia presente em seus olfatos. No meio do salão, três cães infernais mordiam arrancando pedaços dos braços, pernas e entranhas de Thalin Olho Branco, o mago do grupo que havia se perdido do mesmo no último combate. O clérigo engoliu seco e começou a orar à Lohanost. O guerreiro, cuspiu no chão e sacou a espada. Já o ladino, caiu de joelhos e pôs-se a chorar incontrolavelmente. Para ele, ficara claro o quão cruel é o mundo e, mergulhado nas memórias que tinha de seu companheiro caído, pusera-se a pensar que a bondade e ingenuidade do mago era o ponto fraco dele e que não iria cometer o mesmo erro."

Quando um personagem se depara com uma cena traumatizante ou de extrema maldade, o narrador pode oferecê-lo a opção de aumentar sua Corrupção em 1 ou mais pontos, dependendo da cena.

Da mesma forma, quando o personagem presencia um exemplo de bondade muito grande, o narrador pode oferecê-lo a opção de diminuir sua Corrupção em 1 ou mais pontos, dependendo da cena.

Loriel Arbust

Personalidade

Noru, o meio-orc estava na taverna, bebendo muito enquanto fazia amizade com qualquer um que conseguisse virar duas canecas de vinho anão. Enquanto isso, seu aliado, o bruxo Razell, preferia ficar longe de multidões, concentrado em seus estudos ocultos, que davam à sua mente uma confortável agitação e o devido descanso para os seus ouvidos. O clérigo do grupo, Tyrond Barthory, preferia ficar mais próximo à porta da taverna, sempre atento a qualquer ameaça. Ele já havia arquitetado um plano de fuga, caso fosse necessário. O paladino, Dovah, estava no mercado da cidade, comprando tudo o que o grupo poderia precisar para a próxima missão, sempre se mostrava preocupado com o descanso de seus aliados, pois nunca sabiam o que poderiam enfrentar pela frente.

Em Ligeia, assim como em qualquer RPG, os personagens seguem padrões de personalidade. No entanto, a personalidade em Ligeia serve na verdade como um guia, para quando o jogador não souber como seu personagem agiria.

Para definir as personalidades, os sistema Ligeia usa a tipologia Myers Briggs (MBTI) de personalidades, focando nas características e gostos pessoais de cada personagem.

Definindo a Personalidade

Há duas formas de definir a personalidade do seu personagem.

A primeira é mais indicada para quem nunca jogou e não consegue encontrar uma personalidade mais adequada dentre as 16, que se encaixe mais adequadamente ao personagem que está criando. Basta responder a quatro perguntas sobre seu personagem e anotar os caracteres indicados de acordo com a resposta escolhida. Unindo os quatro caracteres das respostas que escolheu, você formará uma sigla que representa uma das 16 personalidades listadas a seguir. Esta será a personalidade mais indicada ao seu personagem.

A segunda é mais rápida, para quem já conhece o sistema, agilizando a escolha do jogador.

Responda as Perguntas

Responda as quatro perguntas abaixo e anote o caractere de cada pergunta, para formar uma sigla relacionada a personalidade de seu personagem:

1 - Como é a atitude do seu personagem ao interagir com as pessoas?

Letra I (Introvertido) - Meu personagem pensa muito antes de falar ou agir e fica exausto com interação social. Prefere atividades solitárias e encontra seu descanso nelas.

Letra E (Extrovertido) - Penso enquanto falo e costumo agir primeiro e pensar depois. Recupero energia mesmo com interação social. Prefiro atividades em grupo.

2 - Como as informações são entendidas e interpretadas pelo seu personagem e como ele enxerga o mundo?

Letra S (Sensoriais) - Meu personagem tem os pés assentes na terra, confia nos seus sentidos e em assuntos práticos e foca-se no que já aconteceu. Apoia-se mais em coisas palpáveis, concretas, informações sensoriais. Gosta de detalhes e fatos.

Letra N (Intuitivos) - Meu personagem confia na sua intuição, tem muitas ideias e foca-se no que poderá acontecer. Prefere informações abstratas e teóricas, que podem ser associadas com outras informações.

3 - Como seu personagem toma decisões e lida com as emoções?

Letra T (Racional) - Meu personagem é forte, segue a sua mente, foca-se na objetividade e racionalidade. Decide-se com base na lógica e procura argumentos racionais.

Letra F (Sentimental) - Meu personagem é sensível, segue o coração e foca-se na harmonia e cooperação. Decide com base em seus sentimentos.

4 - Como seu personagem age nas missões e como ele gosta de viver?

Letra J (Julgador) - O meu personagem é decisivo, prefere regras claras e orientações, vê a ordem como sagrada e busca conclusão em tudo o que inicia.

Letra P (Perceptivo) - Meu personagem é bom em improvisar, prefere manter as suas opções abertas, é relaxado com seu trabalho e busca liberdade.

A seguir, segue cada personalidade, com sua descrição, pontos fortes e fracos.

Arquiteto (INTJ)

É solitário no topo, e sendo um dos tipos de personalidades mais raros e estrategicamente capazes, os Arquitetos estão cientes disso. Os Arquitetos formam uma parte muito pequena

dentre os personagens do cenário, muitas vezes é um desafio para eles encontrarem indivíduos com uma mentalidade semelhante que são capazes de acompanhar sua forma diferente de pensar. Personagens com o tipo de personalidade do Arquiteto são imaginativos, estrategistas e planejadores. Eles sempre arquitetam um plano para tudo. Adoram desafios, especialmente se eles tiverem total responsabilidade. Preferem trabalhar sozinhos, principalmente porque eles acreditam que os outros apenas irão atrasar o seu trabalho. Têm tendências perfeccionistas e raramente desistem. Dificilmente se associam a algum grupo, guilda ou companhia, pois não acreditam ser uma vantagem para eles. São intensamente privados e tendem a se esquivar de perguntas de cunho pessoal.

Características:
- Raciocínio lógico aguçado;
- Solitário por opção;
- Possui algum gosto excêntrico;
- Não tolera erros alheios;
- Possui alguma mania;
- Fica entediado ou exausto com interações;
- Muito teórico;
- Focado em seus objetivos.
- Possui excesso de organização.

Lógico (INTP)

O tipo de personalidade Lógica é bastante rara, constituindo uma pequena parte dos personagens do cenário, o que é definitivamente uma coisa boa para eles, como não há nada mais triste do que ser "comum". Os Lógicos se orgulham de sua inventividade e criatividade, sua perspectiva única e seu raciocínio incansável. Geralmente conhecido como o filósofo ou pensador, os Lógicos foram responsáveis por muitas descobertas importantes, como arcanomecânica em Grandía. Eles relutam em se socializar e bater papo em tavernas, mas gostam de discutir ideias teóricas com seu próprio grupo, os quais consideram como iguais, vendo o papel de cada um no mesmo. São cautelosos e desconfiados das motivações das outras pessoas. Preferem trabalhar sozinhos e não gostam de compartilhar ideias membros do grupo que ainda não foram aprovados. Apreciam a resolução de enigmas e perceber padrões.

Características:
- Prefere trabalhar sozinho;
- Só demonstra interesse por assuntos próprios;
- Difícil prever suas atitudes;
- Propenso a discussões;
- Costuma ficar disperso enquanto pensa;
- Pensa muito antes de agir;
- Consegue ver o que não é evidente;
- Está sempre em busca da verdade;
- Curioso e apaixonado por desafios mentais.

Comandante (ENTJ)

Comandantes são líderes naturais. Personagens com esse tipo de personalidade encarnam os dons de carisma e confiança e projetam autoridade de uma forma que atrai multidões que estão atrás de um objetivo comum. Mas, ao contrário do Mentor, que é mais sensível, os Comandantes são caracterizados por um nível de racionalidade, muitas vezes cruel, usando sua unidade, determinação e mentes afiadas para alcançar qualquer fim que eles tenha definido para si. Comandantes acham fácil inspirar e orientar as outras pessoas. Podem ser arrogantes e condescendentes, se eles acreditarem que seus aliados não são competentes o suficiente. São capazes de reconhecer facilmente os talentos de seus aliados.

Características:
- Pensamento estratégico;
- Possui grande auto-confiança;
- Difícil prever suas atitudes;
- Costuma ser insensível;
- Pode ser muito impaciente;
- Prefere trabalhar em grupo;
- Visionário e idealista;
- Toma atitudes de forma racional;
- Não gosta de incerteza.

Inovador (ENTP)

O tipo de personalidade de Inovador é o advogado do diabo, prosperando no processo de retalhamento de argumentos e crenças e deixando os pensamentos derivarem no vento para que todos possam ver. Ao contrário das personalidades mais determinadas, os Inovadores não fazem isso porque eles estão tentando alcançar algum propósito mais profundo ou objetivo estratégico, mas fazem porque simplesmente é divertido. Ninguém ama o processo de uma discussão mental mais do que os Inovadores, pois isso lhes dão a chance de exercerem suas habilidades argumentativas sem esforço, ampla base de conhecimento acumulada e capacidade de conectar ideias diferentes para provar seus pontos. Inovadores gostam de ser desafiados e provar que nada é impossível. Eles estabelecem altos padrões para si mesmos. Podem ser um pouco distraídos às vezes.

Características:
- Se adapta facilmente;
- Gosta de discussões e debates;
- Muito imaginativo;
- As vezes pode ser intolerante;
- Prefere ambientes sem muitas regras;
- Gosta de conhecer pessoas novas;
- Grande idealista;
- Focado no objetivo;
- Fica entediado com facilidade.

Conselheiro (INFJ)

A personalidade de Conselheiro é muito rara entre personagens do cenário, mas esta deixa sua marca no mundo. Eles têm um sentido inato de idealismo e moralidade, mas o que a distingue da personalidade idealista é a sua determinação e firmeza – Os Conselheiros não são sonhadores ociosos, mas pessoas capazes de tomar medidas concretas para realizar seus objetivos e fazer um impacto positivo e duradouro. Eles levam muito a sério seus deveres e responsabilidades, especialmente se estiverem fortemente alinhados com seus princípios. Conselheiros são capazes de julgar situações e outros personagens com mais precisão.

Características:
- Profundo com pensamentos e palavras;
- Prefere ficar afastado dos demais;
- Costuma tomar atitudes imprevisíveis;
- Possui grande vínculo com os aliados;
- Costuma ser rígido com decisões;
- Fala calma e pausadamente;
- Possui uma visão global da situação;
- Procura consenso nas situações;
- Gosta de planejar.

Mediador (INFP)

Personalidades de Mediador são verdadeiros idealistas procurando o melhor mesmo nas piores pessoas e situações, procurando um jeito de melhorar as coisas. Enquanto eles podem ser vistos como calmos, reservados, ou mesmo tímidos, Mediadores têm uma chama interior e uma paixão que pode realmente brilhar. O risco de se sentir incompreendido é infelizmente alto para as pessoas com personalidade de Mediador, mas quando eles encontram pessoas com a mesma opinião para passar seu tempo, a harmonia que sentem será uma fonte de alegria e inspiração. Farão tudo o que podem para evitar conflitos internos no grupo e se sentem extremamente desconfortáveis em situações que têm que tomar partido de algo ou alguém.

Características:
- É bem discreto com atitudes e palavras;
- Costuma ser muito inibido;
- Possui imaginação fértil;
- Sensível a críticas;
- Dificuldade em se concentrar em uma tarefa;
- Demora a confiar nos outros;
- Possui uma visão ampla das situações;
- Atencioso com os companheiros;
- Pode ser muito espontâneo.

Mentor (ENFJ)

Mentores são líderes naturais, cheios de paixão e carisma. Essas personalidades são muitas vezes regentes, mestres de magia e grandes bibliotecários, estendendo a mão e inspirando outros para conseguir e fazer o bem no mundo. Com uma confiança natural que gera influência, Mentores tem um grande orgulho e alegria em guiar os outros a trabalharem juntos para melhorar a si mesmos e sua companhia. Mentores são sensíveis, intuitivos e dispostos a expressar suas opiniões. Em uma discussão interna do grupo, buscam situações em que ambos os lados se beneficiem. Podem ter a tendência a assumir os problemas de seus aliados.

Características:
- Prestativo com os companheiros;
- Gosta de estar envolto de pessoas;
- Toma atitudes imprevisíveis;
- Sensível a críticas;
- Possui alguma mania ou compulsividade;
- Sente-se confortável em grupos grandes;
- Pode ser muito teórico as vezes;
- Sempre a procura de consenso;
- Pode ter excesso de organização.

Ativista (ENFP)

A personalidade Ativista é um verdadeiro espírito livre. Eles são geralmente os que alegram as tavernas e estão menos interessados na emoção pura e no prazer do momento do que estão em desfrutar das conexões sociais e emocionais que fazem com os outros. O Ativista é encantador, independente, enérgico e compassivo. Capazes de relaxar e se divertir, alegrando seus companheiros sem muito esforço. Calorosos e genuínos, eles têm um interesse sincero nas outras pessoas. Sabem instintivamente o que motiva seus aliados. Têm a mente aberta e detestam seguir regras. Gostam de explorar lugares e culturas e aprender novas coisas.

Características:
- Raramente perde o bom humor;
- Costuma ser muito barulhento;
- Possui algum gosto excêntrico;
- Cria vínculos facilmente;
- Possui dificuldade em concluir uma tarefa;
- Gosta de estar em grupos grandes;
- Visionário e idealista;
- Decide com o coração;
- Fica entediado facilmente.

Inspetor (ISTJ)

É a personalidade mais abundante no cenário. Suas características definidoras de integridade, lógica prática e dedicação incansável ao dever tornam os Inspetores um núcleo vital para muitas famílias, bem como guildas e organizações que defendem tradições, regras e padrões, tais como os Justiciários, conselhos e guildas militares. Pessoas com o tipo de personalidade Inspetores gostam de assumir a responsabilidade por suas ações e se orgulham do trabalho que fazem – ao seguirem um objetivo, os

Inspetores usam de todo o seu tempo e energia para completar cada missão relevante com precisão e paciência.

Características:
- Muito apegado a leis ou regras;
- Costuma se isolar dos demais;
- É obsessivo com seus objetivos;
- As vezes pode ser insensível;
- Perde a paciência com facilidade;
- Pensa muito antes de qualquer atitude;
- Toma atitudes práticas;
- Objetivo e direto com as palavras;
- Inflexível e intolerante.

Protetor (ISFJ)

A pessoa com a personalidade de Protetor é única, uma vez que muitas de suas qualidades desafiam seus próprios traços individuais. Apesar da empatia, os Defensores podem ser ferozes quando precisam proteger sua guilda ou aliados; embora quietos e reservados, eles geralmente têm habilidades de pessoas bem desenvolvidas e relações sociais robustas; e embora procurem situações estáveis e seguras, essa personalidade pode estar notavelmente aberta à mudança desde que se sinta respeitada. Como com tantas coisas, os personagens com o tipo de personalidade de Protetor são mais do que a soma de suas partes, e é desta maneira que eles usam essas forças que definem quem eles são. São muito bons em fazer contatos, embora não gostem de se beneficiar individualmente dessa habilidade. Protetores sempre ficam felizes em ajudar as pessoas, mas podem ficar sobrecarregados com frequência. Os Protetores costumam ver seus aliados e companheiros como amigos pessoais.

Características:
- Apegado a tradições;
- Costuma ser muito inibido;
- Tende a ficar sobrecarregado;
- Muito apreensivo com os aliados;
- Firme e leal;
- Tenta sempre manter a calma do grupo;
- Costuma ser detalhista;
- Age com impulsividade as vezes;
- Sente-se confortável seguindo regras.

Vigilante (ESTJ)

Os Vigilantes representam tradição e ordem, usando sua compreensão do que é certo, errado e socialmente aceitável para unir clãs e guildas. Eles abraçam os valores da honestidade, da dedicação e da dignidade, personagens com o tipo da personalidade de Vigilante são valorizados pelos seus conselhos e orientação clara, e conduzem com prazer os caminhos difíceis. Eles se orgulham em aproximar outros personagens. Os Vigilantes geralmente tem papéis de organizadores da companhia, trabalham duro para unir os companheiros em uma missão. Eles defendem os valores tradicionais que mantêm as guildas e organizações unidas. Muito bons em observar o que está acontecendo em seu ambiente. Vigilantes têm uma forte necessidade de fazer parte de uma organização e podem ficar estressados em funções temporárias.

Características:
- Muito eficiente em suas tarefas;
- Grande auto-confiança;
- Costuma agir com intolerância;
- Pode ser lógico e prático;
- Perseverante e determinado;
- É um personagem dinâmico;
- É bastante realista;
- Muito crítico;
- Gosta de agir conforme o planejado.

Cônsul (ESFJ)

Personagens que compartilham a personalidade Cônsul são, por falta de uma palavra melhor, populares – o que faz sentido, dado que também é um tipo de personalidade muito comum. Nas organizações, os Cônsules são os personagens negociadores e cheios de lábia. Cônsules são muito sociáveis, acham difícil trabalhar sozinhos. Geralmente muito dispostos a ajudar seus companheiros e são vulneráveis a críticas. Podem ficar ofendidos se os aliados não estiverem interessados em suas ideias. São respeitosos com autoridades e tradições.

Características:
- Segue etiquetas e costumes;
- Muito eficiente em suas tarefas;
- É obsessivo com seus objetivos;
- Sensível a críticas;
- Possui uma mania compulsiva;
- Gosta de conhecer novas pessoas;
- Toma decisões práticas;
- Atencioso com as pessoas;
- Se sente confortável com as leis.

Virtuoso (ISTP)

Virtuosos adoram explorar com suas mãos e seus olhos, tocando e examinando o mundo a sua volta com racionalismo tranquilo e uma espiritualidade curiosa. Pessoas com esse tipo de personalidade são fabricantes naturais, que movem de ofício a ofício construindo coisas úteis para o grupo e o supérfluo é para se divertir, e aprender através do ambiente conforme vão. Geralmente artesãos e engenheiros. Personalidades virtuosas estão contentes quando estão sujando as mãos, desmontando coisas e remontando estas, um pouquinho melhor que antes. Virtuosos não se importam muito com seu próprio espaço pessoal ou o de outros personagens. Eles têm um ótimo senso de humor e são muito bons em

neutralizar conflitos.

Características:
- Gosta de ouvir e observar as pessoas;
- Só demonstra interesse por assuntos próprios;
- São muito dedicados em suas tarefas;
- As vezes pode ser insensível;
- Não se importa em abandonar uma missão;
- Se sente mais confortável sozinho;
- Foca suas observações nos detalhes;
- Difícil criar vínculos com os outros;
- Se sente mal em ambiente com muitas regras.

Explorador (ISFP)

As pessoas com personalidades Exploradoras são verdadeiros artistas, mas não necessariamente no sentido típico onde eles estão pintando pequenas e felizes árvores, mas muitas vezes eles são perfeitamente capazes disso. Eles preferivelmente usam arte do seu jeito e até mesmo suas próprias escolhas e ações para empurrar os limites de um grupo. As personalidades Exploradoras gostam de perturbar as expectativas tradicionais com experiências de beleza e comportamento. Exploradores são muito encantadores, costumam ter boas habilidades de lábia. Podem ser imprevisíveis, dependendo de seus objetivos. Detestam ser líderes e, quando são obrigados a serem, dão o máximo de liberdade aos seus companheiros. São considerados excêntricos no seu modo de se vestir e de fazer as coisas.

Características:
- Gosta de usar a imaginação;
- Só demonstra interesse por assuntos próprios;
- Possui dificuldade em se expressar;
- Possui poucos vínculos, embora intensos;
- Costuma ser muito disperso;
- Possui dificuldade para confiar nos outros;
- Toma atitudes práticas;
- Costuma ser muito curioso;
- Odeiam ser líderes.

Apostador (ESTP)

Personagens com a personalidade de Apostadores tem um impacto imediato em seus arredores. O melhor jeito de localizá-los numa taverna é procurar um monte de pessoas tumultuadas em torno de uma mesa, sentada nela estará o Apostador. Rir e entreter com um humor direto e terroso, as personalidades de Apostadores adoram ser o centro das atenções. Se um membro da audiência for chamado ao palco, o Apostador será um voluntário ou eles irão sugerir um aliado tímido.

Características:
- Gosta de resolver situações com persuasão;
- Gosta de ser o centro das atenções;
- Observador de detalhes;
- Dificilmente criam vínculos;
- Gostam de viver um dia de cada vez;
- Costuma ser muito dinâmico;
- Não liga para lendas ou contos;
- Costuma ser incisivo com os demais;
- Flexível e espontâneo.

Agitador (ESFP)

Se alguém é visto cantando e dançando espontaneamente, esse é o personagem com a personalidade de Agitador. Os Agitadores ficam presos na excitação do momento, e querem que todos os outros se sintam assim também. Nenhum outro tipo de personalidade é tão generosa com seu tempo e energia como os Agitadores quando se trata de encorajar outros, e nenhum outro tipo de personalidade o faz com um estilo tão irresistível. Para os personagens Agitadores, aventurar-se é uma grande festa. Agitadores não costumam acumular riquezas, pois não fazem planos para o futuro - eles pensam mais no "aqui e agora".

Características:
- Somente o hoje importa;
- Odeia ficar sozinho;
- É muito energético;
- Toma decisões no calor do momento;
- Possui dificuldade em se concentrar;
- Dinâmico e prático;
- Prefere beber do que ler um livro;
- Sensível a críticas;
- Pode ser muito desorganizado com as tarefas.

Klein Vetten

Progredindo

O guerreiro decidiu fazer parte das fileiras do exército e lutou tanto tempo que adquiriu habilidades que só poderiam ser adquiridas dessa forma, cercado de inimigos em um campo de guerra. O clérigo ingressou em um templo da alta cúpula dos servos de sua divindade e se dedicou a estudos profundos sobre o divino, adquirindo um entendimento e contato maior com seu deus. O ladino escolheu ingressar em uma guilda de assassinos e aprendeu as habilidades do assassinato e a lidar com venenos. O mago optou por frequentar uma escola arcana, para ter acesso a estudos aprofundados nas artes arcanas mais poderosas. A vocação define o que o personagem nasceu para fazer, a carreira define o que ele decidiu se tornar. Em Ligeia, você define não só o que seu personagem é, mas também o que ele será.

Gastando os pontos de Experiência

Os pontos de experiência são uma forma de recompensa dada pelo narrador por cumprir tarefas determinadas por ele, ao longo da aventura. Gastando seus pontos de experiência, você pode comprar novas habilidades para seu personagem (como faz com os pontos de antecedentes, ao criar um personagem) ou evoluir para o nível Avançado as que já possui.

Gastar pontos de experiência também irá fazer com que seu personagem avance de nível, aumentando assim, a quantidade de pontos de vida, pontos de magia e pontos heróicos máximos dele conforme avança. No Ligeia, seu personagem pode alcançar até o sexto nível.

Seu personagem também recebe 1 ponto de atributo cada vez que subir de nível. Esses pontos recebidos não podem aumentar o valor de um atributo acima de 5.

Na tabela abaixo, você pode conferir quantos pontos de experiência gastos são necessários para alcançar cada nível. E o que cada um deles representa.

Carreiras

Diferente das vocações, as carreiras não podem ser escolhidas na criação do personagem. Elas representam um caminho escolhido pelo personagem, independente de sua vocação.

Quando um personagem aprende uma carreira, ele ganha acesso à lista de habilidades daquela carreira. Algumas dessas habilidades são exclusivas e só podem ser aprendidas por personagens daquela carreira.

Diferente das vocações, não há um limite de carreiras que podem ser aprendidas por um personagem.

Abaixo, estão descritas as características de uma carreira.

Corrupção: Algumas carreiras são proibidas para personagens com nível de corrupção muito alto ou muito baixo. O personagem deve atender ao requisito de corrupção da carreira que deseja aprender, antes de ingressar no processo de aquisição da mesma.

Raça: Alguma carreiras são exclusivas para determinadas raças. Um personagem deve atender

Tabela de Progressão de Níveis

Nível	XP	Descrição
1	0	Aventureiros com pouca experiência em combate, que realizam pequenas missões e agem no anonimato. Possuem poucos recursos.
2	100	Aventureiros sobreviventes, que possuem alguma fama em uma comunidade local. Capazes de realizar missões locais mais perigosas e possuem alguns poucos itens mágicos.
3	210	Aventureiros capazes, que possuem fama em povoados locais ou em uma grande cidade. São capazes de realizar missões difíceis e importantes. Carregam muitos recursos, itens mágicos e algumas riquezas.
4	330	Aventureiros exemplares, cuja fama se espalhou por todo um reino. Possuem terras e elevados títulos de nobreza. São capazes de cumprir grandiosas missões e possuem muitos recursos, itens mágicos e muitas riquezas.
5	460	Campeões dos reinos, cuja fama alcança todo o mundo. São responsáveis por parar guerras e proteger o mundo de ameaças sobrenaturais. São bem equipados e possuem riquezas enormes.
6	600	Aventureiros épicos, cuja fama alcança até mesmo outros planos. Recebem missões divinas e lutam para manter o cosmo em equilíbrio. Possuem os mais raros itens, artefatos e riquezas incontáveis.

ao requisito racial de uma carreira antes de iniciar o processo de aquisição da mesma.

Tempo Necessário: Cada carreira exige que o personagem gaste um tempo necessária com o processo de aquisição da mesma. Esse tempo pode representar um treinamento necessário, um ritual, uma iniciação, etc. Seja qual for, o personagem deve passar esse tempo no mundo de jogo sem participar de aventuras.

Habilidades: Estas são habilidades e seus respectivos níveis, que o personagem precisa ter aprendido antes de iniciar o processo de aquisição da carreira em questão. Um personagem não pode iniciar o processo de aprendizagem sem que antes tenha aprendido todas as habilidades requisitadas pela carreira nos níveis citados na própria.

Lista de Habilidades: É a lista que todo membro da carreira tem acesso. Algumas carreiras tem um terceiro nível de habilidade diferente do Básico e do Avançado. O nível Épico é a maestria máxima que um personagem pode alcançar em uma habilidade e dá ao personagens enorme vantagens.

A seguir, estão disponíveis algumas carreiras nas quais um aventureiro de Ligeia pode ingressar.

Progressão do monge Frei

Arquimago

Anne, Arquimaga

Os arquimagos são estudiosos avançados nas magias de uma forma geral. Eles desenvolvem a habilidade de liberar o fluxo de magia dentro de si, para que ela flua de forma mais livre e são capazes de manipular suas magias já criadas no ato de sua conjuração, transformando algumas de suas características, como se as estivessem moldando.

Os arquimagos são uma fonte ilimitadas de magia e raramente ficam sem energia mágica durante o combate. Suas magias podem surpreender seus oponentes devido a sua capacidade de moldá-las.

Membros de qualquer vocação podem se tornarem Arquimagos, no entanto, Magos e Bruxos se tornam aptos mais rapidamente a assumir esta carreira.

Habilidades de Progressão do Arquimago		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Alta Arcana	20 / 40	77
Fluxo Arcano	10 / 30	78
Magia Sem Gestos	20 / 40	78
Magias Sem Materiais	20 / 40	77
Magia Silenciosa	20 / 40	78
Mestre Conjurador	20 / 40	80
Mestre do Conhecimento	40 / -	85

Pré-requisitos do Arquimago

Corrupção: Qualquer

Raça: Qualquer

Tempo Necessário: 60 dias de estudos em uma escola arcana.

Habilidades Necessárias:

- Palavra Arcana (Qualquer) A;
- Preparação Arcana B;
- Conhecimento (Arcano) A;
- Linguista Arcano A;

Características do Arquimago:

+ 2 Pontos de Magia Máximos

Alta Arcana -

Listas
Arquimago

Básico (20 pontos)
Quando você conjura uma magia de círculo Menor ou Intermediário, você pode gastar 1 ponto heróico para adicionar uma de suas Metamagias a esta conjuração.

Avançado (40 pontos)
Você pode gastar 2 pontos de magia, no lugar do ponto heróico, quando usa essa habilidade.

Épico (80 pontos)
Você não gasta pontos heróicos, nem de magia para fazê-lo.

Fluxo Arcano -

Listas
Arquimago

Épica (60 pontos)
Quando você chega a 0 pontos de magia, você recebe regeneração arcana até o fim da cena ou até alcançar seus pontos de magia máximos.

Mestre Conjurador -

Listas
Arquimago

Épica (80 pontos)
Quando você falha em uma rolagem de Conjuração, você não perde seus pontos de magia.

Assassino

Os assassinos são especialistas em eliminar suas vítimas sem que elas vejam seus rostos. Eles são treinados para serem precisos e letais, para que não haja escapatória de suas vítimas. São hábeis na manipulação de venenos. Assassinos são os mercenários mais caros, quando contratados, visto que suas missões são claramente de assassinato.

Andryn Vulta, Assassino

Em combate, os assassinos são aqueles que espreitam nas sombras aguardando o momento certo para aplicar o golpe mais certeiro e letal possível, eliminando um alvo por vez.

Membros de qualquer vocação podem se tornarem Assassinos, no entanto, Ladinos se tornam aptos mais rapidamente a assumir esta carreira.

Pré-requisitos do Assassino:

Corrupção: 6+

Raça: Qualquer

Tempo Necessário: 60 dias e testes em uma guilda de assassinos.

Habilidades Necessárias:

- Ameaça Invisível A;
- Golpe Cegante B;
- Letalidade A;
- Movimento Astuto A;

Características do Assassino:

+ 1 Pontos de Vida Máximos

Golpe Letal -

Listas
Assassino

Épica (80 pontos)
Quando ataca uma criatura indefesa, o dano garantido pela sua Letalidade é dobrado.

Habilidades de Progressão do Assassino

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Desaparecer	20 / 40	77
Contragolpe	10 / 30	78
Golpe Letal	20 / 40	78
Lidar com Venenos	20 / 40	77
Sem Falhas	20 / 40	78
Velocidade de Ataque	20 / 40	80

Desaparecer -

Listas
Assassino

Épica (60 pontos)
Você pode realizar rolagens para se esconder, mesmo que não tenha cobertura, contato que o ambiente tenha pouca ou nenhuma luz. Você é considerado invisível, mas fica visível novamente caso se mova, ataque ou fale.

Lidar com Venenos -

Listas
Assassino

Básico (20 pontos)
Você recebe 1D em rolagens para coletar e manusear venenos.

Avançado (40 pontos)
Venenos aplicados em sua arma, tem duração de 2 ataques, em vez de 1.

Épico (80 pontos)
Venenos preparados por você tem recebem +2 na dificuldade das rolagens de resistência.

Sem Falhas -

Listas
Assassino

Básico (20 pontos)
Quando você ataca uma criatura indefesa com uma arma leve, seus resultados 1 nos dados de ataque são considerados 2.

Avançado (40 pontos)
Quando você ataca uma criatura indefesa com uma arma leve, seus resultados 1 no ataque são considerados 3.

Épico (80 pontos)
O alvo não precisa estar indefeso para está habilidade.

Legionário

Leoris Ballen, Legionário

Os legionários são combatentes que lutaram tempo suficiente nas trincheiras para aprender a combater grandes unidades, mesmo sozinhos.

Os legionários possuem técnicas que lhe dão vantagem por combater mais de um inimigo ao mesmo tempo. Seu equilíbrio entre ataque e defesa faz com que ele se mantenha mais tempo em combate, mesmo contra grandes quantidades de inimigos.

Membros de qualquer vocação podem se tornar Legionários, no entanto, Guerreiros, Guardiões e Paladinos se tornam aptos mais rapidamente a assumir esta carreira.

Pré-requisitos do Legionário:

Corrupção: Qualquer

Raça: Qualquer

Tempo Necessário: 60 dias atuando em guerras.

Habilidades Necessárias:

- Conhecimento (Guerra) A;
- Sobrevivência B;
- Recuperar o Fôlego A;
- Ímpeto A;

Características do Legionário:

+ 3 Pontos de Vida Máximos

Habilidades de Progressão do Legionário

Habilidade	Custo B / A	Pág.
Carregador	20 / 40	77
Corredor	10 / 30	78
Desengajar	20 / 40	78
Enfrentar a Horda	20 / 40	77
Firmeza Física	20 / 40	78
Golpe Giratório	20 / 40	80
Golpear com Escudo	20 / 40	77
Grito de Guerra	10 / 30	78
Impulso de Combate	20 / 40	78
Proteger	20 / 40	77
Usar Escudos	20 / 40	78
Velocidade de Ataque	20 / 40	80

Golpe Giratório -

Listas
Legionário

Épica (80 pontos)
Enquanto estiver empunhando um escudo, quando você realiza um ataque corpo à corpo com arma, criaturas adjacentes, além do alvo, sofrem o dano escalonado desse ataque.

Enfrentar a Horda -

Listas
Legionário

Básico (10 pontos)
Quando você ataca uma criatura com uma arma corpo à corpo, você pode movê-lo até 2m.

Avançado (30 pontos)
Criaturas atingidas por seus ataques com arma corpo à corpo ficam imobilizados até o fim da cena (Força anula).

Épico (60 pontos)
Quando você ataca uma criatura com uma arma corpo à corpo, você recebe +1 nesta rolagem de ataque para cada outra criatura hostil adjacente a você.

Sacerdote

Os sacerdotes são autoridades de alta escala na hierarquia religiosa e isso é merecido. Eles são os mortais mais próximos de sua divindade, tendo total conhecimento de todos os seus aspectos e muitas vezes têm contato direto com ela.

Os sacerdotes são capazes de manifestar parcialmente o poder de sua divindade em combate, auxiliando seus aliados e enfraquecendo os inimigos. Sua autoridade é exercida mesmo em meio ao combate, onde os hereges se curvam ao tentar tocá-lo.

Membros de qualquer vocação podem se tornarem Sacerdotes, no entanto, Clérigos se tornam aptos mais rapidamente a assumir esta carreira.

Advent Chifreinvernal, Sacerdote

Habilidades de Progressão do Sacerdote		
Habilidade	**Custo B / A**	**Pág.**
Autoridade Divina	20 / 40	77
Manifestação Divina	10 / 30	78
Terceiro Aspecto	20 / 40	78

Autoridade Divina -

Listas
Sacerdote

Épica (60 pontos)
Sempre que realizar rolagens de interação social, re-role os resultados 1. Os novos resultados não podem ser re-rolados. Adicionalmente caso sua Corrupção seja inferior a 5, criaturas com Corrupção 7 ou superior ficam enfraquecidas enquanto estiverem adjacentes a você. Caso sua Corrupção seja superior a 5, essa habilidade afeta criaturas com Corrupção 3 ou inferior.

Pré-requisitos do Sacerdote:

Corrupção: Qualquer

Raça: Qualquer

Tempo Necessário: 60 dias e estudos e trabalhos a serviço da igreja de sua divindade.

Habilidades Necessárias:

- Primeiro Aspecto A;
- Segundo Aspecto A;
- Guerreiro da Fé B;
- Escolhido da Divindade B;

Características do Sacerdote:

+ 1 Pontos de Vida Máximos

Manifestação Divina -

Listas
Sacerdote

Básico (20 pontos)
Seu deus intervém em favor de seus aliados. Quando um aliado que você possa ver, ficar com menos da metade dos pontos de vida. Você pode gastar 1 ponto heróico e usar sua reação para que ele recupere pontos de vida iguais ao seu nível. Se isso não elevar os pontos de vida dele acima da metade, você recupera o ponto heróico gasto.

Avançado (40 pontos)
Quando essa habilidade eleva os pontos de vida de seu aliado acima da metade, inimigos adjacentes a ele, devem ser bem sucedidos em uma rolagem de Mente (Difícil) ou ficarão Atordoados até o fim da cena (Mente anula).

Épico (60 pontos)
Adicionalmente, seu aliado recebe regeneração até o fim da cena ou até ficar sem ferimentos.

Terceiro Aspecto — Segundo Aspecto

Listas
Sacerdote

Básico (20 pontos)
Você manifesta agora o último aspecto da sua divindade. Você tem acesso a Magia Divina e ao Sentido Divino pertencentes a esse aspecto.

Avançado (40 pontos)
Você tem acesso a Arma Divina do aspecto escolhido.

Recompensas

Um dos maiores atrativos em qualquer sistema de RPG são as recompensas. Elas são todo tipo de bens adquiridos pelos personagens dos jogadores em cada aventura. As recompensas mais comuns são pontos de experiência, tesouros, itens mágicos, mas há outros tipos de recompensas, como informações, propriedades, títulos e até mesmo favores divinos, que podem não influenciar diretamente no sistema de jogo, mas influenciam na história onde a campanha se passa.

Cada recompensa recebida torna os personagens mais fortes, tornando-os capazes de enfrentar desafios maiores.

Nesta sessão nós vamos tratar cada tipo de recompensa e como dosá-las na hora de dá-las aos personagens dos jogadores.

Experiência por Personagem				
Nível	XP por Encontro			XP por Aventura
	Fácil	Médio	Difícil	
1	0	1	2	10
2	2	3	4	20
3	4	5	6	30
4	6	7	8	40
5	8	9	10	50
6	10	11	12	60

Pontos de Experiência

Conforme se aventuram, os personagens vão adquirindo experiência e ficando mais poderosos. Em Ligeia, assim como a maioria dos RPGs, a experiência é representada em pontos. Esses pontos são garantidos aos personagens dos jogadores a cada encontro concluído com sucesso por eles. A quantidade varia de acordo com a construção do encontro e o nível dos personagens. Na tabela a seguir você confere a quantidade de Experiência (XP) dado a cada personagem de jogador, por encontro, dependendo da dificuldade do encontro e por aventura.

Administrando o XP nas Aventuras

Para saber quanto de experiência um grupo deve receber em uma aventura, você precisa encontrar o nível do grupo na tabela acima. A última coluna da tabela mostra quanto de XP cada personagem deve receber por aventura. Multiplique esse XP pela quantidade de personagens. Esse é o XP total que a aventura deverá dar.

Ex.: Um grupo de quatro personagens de nível 2, deverá receber um total de 120XP (4 personagens multiplicado pelo XP indicado, que é 30). Você deve distribuir esse XP entre os encontros que estiver preparando, respeitando o XP por encontro dos personagens.

Ex.: Encontros fáceis para esse mesmo grupo devem dar um total de 12XP (4 personagens multiplicado pelo XP indicado na coluna fácil, que é 3).

A cada encontro criado, seja ele fácil, médio ou difícil, subtraia esse XP do encontro do total de XP dado por aventura, até zerá-lo.

O XP por Encontro é proporcional ao Desafio do encontro. O Desafio de um monstro, ameaça, armadilha, enigma ou obstáculo é igual ao XP que ele dará. Logo um Lobo Atroz (Desafio 4) dará aos personagens 4 XP, caso seja derrotado. Some o XP de cada desafio colocado até chegar ao XP por Encontro do grupo.

Ex.: Um encontro de combate contra quatro harpias (Desafio 4, cada uma) seria um Encontro Médio para um grupo de personagens de nível 4.

Tesouros

O segundo bem mais almejado pelos aventureiros, depois de poder, é certamente fortuna. Ouro, peças valiosas, pedras preciosas e itens mágicos. Em Ligeia, há muitos deles escondidos em masmorras ou em posse de vilões sombrios e criaturas perigosas.

Esta sessão detalha os tesouros que podem ser encontrados e suas proporções por aventuras.

Tipos de Tesouros

Moedas: São o tipo mais comum de tesouro, incluindo as moedas de níquel, de ouro, de platina e de pedras astrais. A moeda padrão de Ligeia é o Valar (V). No entanto, em outras terras, é possível encontrar diferentes moedas numa mesma proporção.

Pedras Preciosas: São gemas pequenas e mais leves de se carregar que as moedas, devido o seu alto valor.

Peças de Arte: Objetos de arte são verdadeiras obras-primas construídas com ricos materiais e detalhes. São coroas, estatuetas, pinturas, tapeçarias e muito mais.

Itens Mágicos: Os itens mágicos abrangem todos os itens que possuem propriedades mágicas advindas das palavras arcanas. Isso inclui armas, armaduras, escudos, colares, botas, cintos mágicos e muito mais.

Determinando os Tesouros dos Encontros

Siga os passos a seguir para criar tesouro de um encontro:

1 - Verifique o nível do grupo de personagens dos jogadores e procure procure nas tabelas "Tesouro de Encontro" a tabela do nível apropriado para o grupo.

2 - Verifique dentre os personagens dos jogadores, aquele que tem o menor valor de XP gasto e procure na tabela encontrada, a coluna do XP gasto que seja igual ao XP gasto desse jogador ou o maior XP abaixo deste.

3 - Verifique a rolagem de dados da coluna encontrada e role três vezes, uma vez para cada tipo de tesouro (Bens, Consumíveis Mágicos e Equipamentos Mágicos) e anote o resultado de cada um.

4 - Use o resultado dos Bens para trocar por itens de valor na tabela "Bens do Encontro" ou mantenha em valares de ouro, se assim preferir.

5 - Procure a tabela apropriada de acordo com o resultado de Consumíveis Mágicos e role para saber o tipo e a propriedade do consumível.

6 - Procure a tabela de Equipamentos Mágicos de nível apropriado e role para saber o tipo e a propriedade do equipamento.

7 - Verifique os tesouros adicionais dos inimigos e adicione ao tesouro de encontro.

8 - Repita o processo para cada encontro.

Tipos de Itens Mágicos

Abaixo, você encontrará uma breve explicação sobre cada tipo de item mágico.

Elmos, Máscaras, Coroas, Lentes, Bandanas e Tiaras - São itens que podem ser equipados na cabeça. A maioria traz propriedades relacionadas ao pensamento ou à percepção.

Capas - São itens que podem ser equipados nos ombros. A maioria de suas propriedades estão relacionadas à saúde ou à proteção.

Colares, Periaptos e Amuletos - São itens que podem ser equipados no pescoço. A maioria de suas propriedades estão relacionadas à saúde ou à mente.

Robes e Armaduras - São itens que podem ser equipados no torso do personagem. A maioria de suas propriedades estão ligadas à proteção ou à saúde.

Braçadeiras e Braceletes - São itens que podem ser equipados nos braços. A maioria de suas propriedades está ligada a poder ou a alcançar algo distante.

Luvas - São itens que podem ser equipados nas mãos. A maioria de suas propriedade estão ligadas a coordenação manual ou a força.

Anéis - São itens que podem ser equipados nos dedos, mas apenas um por mão. A maioria de suas propriedades estão ligadas a proteção e a conjuração de magias.

Cintos, Cinturões e Faixas - São itens que podem ser equipados na cintura. A maioria de suas propriedades estão ligadas a força física ou ao movimento.

Botas e Sandálias - São itens que podem ser equipados nos pés. A maioria de suas propriedades estão ligadas a movimento e velocidade.

Escudos - São itens que podem ser empunhados com uma das mãos. Suas propriedades estão relacionadas a defesa em combate.

Armas - São itens que podem ser empunhados com uma ou duas mãos, dependendo da arma. Suas propriedades estão relacionadas ao ataque.

Focos - São itens que podem ser empunhados com uma das mãos, exceto o instrumento musical. Este grupo compreende cajados, bastões, varinhas, orbes, totens, símbolos sagrados, instrumentos musicais, espelhos, entre outros. Suas propriedades estão ligadas a conjuração de magias.

Pedras, Poções, Óleos, Elixires e Bombas - São itens alquímicos que são consumidos quando utilizados. Suas propriedades produzem efeitos variados.

Pergaminhos - São itens que podem conter magias. Quando essas magias são conjuradas, elas não consomem pontos de magia do conjurador, mas consomem o próprio pergaminho. Um conjurador também pode copiar a magia de um pergaminho para seu grimório antes de conjurá-lo.

Selas - São itens que podem ser equipados em uma montaria. Suas propriedades são variadas e melhoram as características da montaria.

Itens Maravilhosos - Quaisquer itens que não pertençam as categorias acima são chamados de itens maravilhosos. Suas propriedades mágicas variam muito e suas formas, tamanhos e funções também.

Passo 1

Verifique o nível do grupo de personagens dos jogadores e procure nas tabelas "Tesouro de Encontro" a tabela do nível apropriado para o grupo.

Passo 2

Verifique dentre os personagens dos jogadores, aquele que tem o menor valor de XP gasto e procure na tabela encontrada, a coluna do XP gasto que seja igual ao XP gasto desse personagem ou o maior XP abaixo deste.

Passo 3

Verifique a rolagem de dados da coluna encontrada e role três vezes, uma vez para cada tipo de tesouro (Bens, Consumíveis Mágicos e Equipamentos Mágicos) e anote o resultado de cada um.

Tesouro de Encontro - Personagens de Nível 1

Menor XP Gasto do Grupo - Rolagem (1d6)					**Bens**	**Consumíveis Mágicos**	**Equipamentos Mágicos**
XP 0	**XP 20**	**XP 40**	**XP 60**	**XP 80**			
1					10 Vo	-	-
2	1				20 Vo	-	-
3	2	1			60 Vo	-	-
4	3	2	1		80 Vo	Nível 1	-
5	4	3	2	1	150 Vo	Nível 1	Nível 1
6	5	4	3	2	180 Vo	Nível 1	Nível 1
	6	5	4	3	280 Vo	Nível 1	Nível 2
		6	5	4	320 Vo	Nível 1	Nível 2
			6	5	450 Vo	Nível 1	Nível 3
				6	500 Vo	Nível 2	Nível 3

Tesouro de Encontro - Personagens de Nível 2

Menor XP Gasto do Grupo - Rolagem (1d6)					**Bens**	**Consumíveis Mágicos**	**Equipamentos Mágicos**
XP 100	**XP 122**	**XP 144**	**XP 166**	**XP 188**			
1					100 Vo	-	-
2	1				200 Vo	-	-
3	2	1			420 Vo	-	-
4	3	2	1		560 Vo	Nível 2	-
5	4	3	2	1	900 Vo	Nível 2	Nível 4
6	5	4	3	2	1.080 Vo	Nível 2	Nível 4
	6	5	4	3	1.540 Vo	Nível 2	Nível 5
		6	5	4	1.760 Vo	Nível 2	Nível 5
			6	5	2.520 Vo	Nível 2	Nível 6
				6	2.800 Vo	Nível 3	Nível 6

Tesouro de Encontro - Personagens de Nível 3

Menor XP Gasto do Grupo - Rolagem (1d6)					Bens	Consumíveis Mágicos	Equipamentos Mágicos
XP 210	**XP 234**	**XP 258**	**XP 282**	**XP 306**			
1					1.000 Vo	-	-
2	1				2.000 Vo	-	-
3	2	1			3.300 Vo	-	-
4	3	2	1		4.400 Vo	Nível 3	-
5	4	3	2	1	6.000 Vo	Nível 3	Nível 7
6	5	4	3	2	7.200 Vo	Nível 3	Nível 7
	6	5	4	3	9.100 Vo	Nível 3	Nível 8
		6	5	4	10.400 Vo	Nível 3	Nível 8
			6	5	12.600 Vo	Nível 3	Nível 9
				6	14.000 Vo	Nível 4	Nível 9

Tesouro de Encontro - Personagens de Nível 4

Menor XP Gasto do Grupo - Rolagem (1d6)					Bens	Consumíveis Mágicos	Equipamentos Mágicos
XP 330	**XP 356**	**XP 382**	**XP 408**	**XP 434**			
1					5.000 Vo	-	-
2	1				10.000 Vo	-	-
3	2	1			16.500 Vo	-	-
4	3	2	1		22.000 Vo	Nível 4	-
5	4	3	2	1	30.000 Vo	Nível 4	Nível 10
6	5	4	3	2	36.000 Vo	Nível 4	Nível 10
	6	5	4	3	45.500 Vo	Nível 4	Nível 11
		6	5	4	52.000 Vo	Nível 4	Nível 11
			6	5	63.000 Vo	Nível 4	Nível 12
				6	70.000 Vo	Nível 5	Nível 12

Tesouro de Encontro - Personagens de Nível 5

Menor XP Gasto do Grupo - Rolagem (1d6)					Bens	Consumíveis Mágicos	Equipamentos Mágicos
XP 460	**XP 488**	**XP 516**	**XP 544**	**XP 572**			
1					25.000 Vo	-	-
2	1				50.000 Vo	-	-
3	2	1			84.000 Vo	-	-
4	3	2	1		112.000 Vo	Nível 5	-
5	4	3	2	1	150.000 Vo	Nível 5	Nível 13
6	5	4	3	2	180.000 Vo	Nível 5	Nível 13
	6	5	4	3	224.000 Vo	Nível 5	Nível 14
		6	5	4	256.000 Vo	Nível 5	Nível 14
			6	5	315.000 Vo	Nível 5	Nível 15
				6	350.000 Vo	Nível 6	Nível 15

Tesouro de Encontro - Personagens de Nível 6

Menor XP Gasto do Grupo - Rolagem (1d6)					Bens	Consumíveis Mágicos	Equipamentos Mágicos
XP 600	**XP 630**	**XP 660**	**XP 690**	**XP 720**			
1					125.000 Vo	-	-
2	1				250.000 Vo	-	-
3	2	1			411.000 Vo	-	-
4	3	2	1		548.000 Vo	Nível 6	-
5	4	3	2	1	745.000 Vo	Nível 6	Nível 16
6	5	4	3	2	894.000 Vo	Nível 6	Nível 16
	6	5	4	3	1.127.000 Vo	Nível 6	Nível 17
		6	5	4	1.288.000 Vo	Nível 6	Nível 17
			6	5	1.575.000 Vo	Nível 6	Nível 18
				6	1.750.000 Vo	Nível 6	Nível 18

Passo 4

Use o resultado dos Bens para trocar por itens de valor na tabela "Bens do Encontro" ou mantenha em valares de ouro, se assim preferir. Combine diferentes linhas para completar o valor de Bens rolado na tabela anterior.

Ex.: Se você tiver rolado 1540 Vo como valor de Bens em uma das tabelas anteriores, você pode combinar as linhas 1500 Vo com quatro vezes a linha de 10 Vo, ou poderia combinar a linha de 1000 Vo com as linhas de 500 Vo e quatro vezes a linha de 10 Vo para obter um tesouro diferente.

Você pode trocar as gemas e obras de arte por outros itens que se encaixem melhor na aventura, mantendo apenas o valor de venda dos mesmos.

Use as conversões para facilitar ou dificultar a capacidade dos personagens dos jogadores de carregarem tesouros quando lhe convier. Quando eles estiverem com muitos equipamentos, você pode, por exemplo, converter as moedas de ouro em moedas de valor mais baixo para aumentar a quantidade de peso carregado ou mesmo o contrário.

Bens do Encontro

Bens em Ouro	Conversão
10 Vo	1.000 Vc, 200 Vn, 100 Va ou 1 gema Azurita (10 Vo).
50 Vo	5.000 Vc, 1.000 Vn, 500 Va ou 1 gema Pedra de Sangue (50 Vo).
100 Vo	10.000 Vc, 2.000 Vn, 1.000 Va ou 1 gema Âmbar (100 Vo).
500 Vo	10.000 Vn, 5.000 Va, 50 Vp ou 1 gema Alexandrita (500 Vo)
1.000 Vo	10.000 Va, 100 Vp ou 1 gema Opala Negra (1.000 Vo)
1.500 Vo	150 Vp, 1 gema Safira Azul (1.000 Vo) + 1 gema Pérola Negra (500 Vo) ou 1 Anel de Ouro Cravejado (1.500 Vo).
2.500 Vo	250 Vp ou 1 Anel de Platina Cravejado (2.500 Vo).
5.000 Vo	500 Vp ou 1 gema Diamante (5.000 Vo).
7.500 Vo	750 Vp ou 1 Colar de Mithral (7.500 Vo).
10.000 Vo	1.000 Vp ou 2 gemas Safira Negra (5.000 Vo).
15.000 Vo	1.500 Vp ou 1 Estatueta de Esmeralda (15.000 Vo).
50.000 Vo	5.000 Vp, 50 Diamantes Atrais ou 1 Bracelete de Cristal de Gelo Elemental (50.000 Vo).
100.000 Vo	10.000 Vp, 100 Diamantes Atrais ou 2 Brincos Cravejados com Rubi do Fogo (50.000 Vo cada).
500.000 Vo	500 Diamantes Atrais ou 10 Esferas de Cristal Elemental do Raio (50.000 Vo).
1.000.000 Vo	1.000 Diamantes Atrais ou 1 Colar com a Essência de Alma dentro (1.000.000 Vo).

Passo 5

Procure a tabela apropriada, de acordo com o resultado de Consumíveis Mágicos e role para saber o tipo e a propriedade do consumível.

Consumíveis Mágicos de Nível 1 (50 Vo)		
1d6	**Consumível**	**Propriedade Mágica**
1-2	Poção	Cura (*vitae*) ou Pele de Árvore (*devena*)
3-4	Pedra	Solar (*lumo*)
5-6	Óleo	Reparação (*kreo*) ou Ataque Certeiro (*sorcdiron*)

Consumíveis Mágicos de Nível 2 (100 Vo)		
1d6	**Consumível**	**Propriedade Mágica**
1-2	Poção	Cura (*vitae*) ou Rapidez (*saeculorum*)
3-4	Pedra	Solar (*lumo*)
5-6	Óleo	Reparação (*kreo*) ou Ataque Certeiro (*sorcdiron*)

Consumíveis Mágicos de Nível 3 (200 Vo)		
1d6	**Consumível**	**Propriedade Mágica**
1-3	Poção	Pele de Árvore (*devena*), Nebulosa (*iluzio*), Cura (*vitae*) ou Restauração (*vitae*)
4	Bomba Alquímica	Letargia Temporal (*saeculorum*)
5	Óleo	Reparação (*kreo*) ou Ataque Certeiro (*sorcdiron*)
6	Pedra	Solar (*lumo*)

Consumíveis Mágicos de Nível 4 (300 Vo)		
1d6	**Consumível**	**Propriedade Mágica**
1-4	Poção	Mana (*energio*) ou Rapidez (*saeculorum*)
5-6	Bomba Alquímica	Explosão Corrosiva (*acida*), Explosão de Energia (*energio*) ou Incendiária (*ignis*).

Consumíveis Mágicos de Nível 5 (500 Vo)		
1d6	**Consumível**	**Propriedade Mágica**
1-4	Poção	Mana (*energio*), Pele de Árvore (*devena*), Aumento (*majesto*) ou Diminuição (*majesto*)
5-6	Bomba Alquímica	Explosão Elétrica (*fulgur*), Explosão Congelante (*glacios*), Explosão Tóxica (*noxia*) ou Explosão Sônica (*sonigu*).

Consumíveis Mágicos de Nível 6 (1.000 Vo)		
1d6	**Consumível**	**Propriedade Mágica**
1-4	Poção	Mana (energio)
5-6	Pergaminho	Magia de Círculo Maior

Passo 6

Procure a tabela de Equipamentos Mágicos de nível apropriado e role para saber o tipo e a propriedade do equipamento.

Equipamentos Mágicos de Nível 1 (400 Vo)		
4d6	**Equipamento**	**Propriedade Mágica**
4	Amuleto	Murmurante (*sonigu*)
5-6	Armadura	Proteção Contra Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
7	Arma	Ferida Arcana (*inanis*)
8	Bainha	Lâminas Infinitas (*kreo*)
9	Botas	Salto Telecinético (*menso*)
10-11	Capa	Tentáculos Negros (*tenebrae*) ou Proteção Contra Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
12	Colar	Murmurante (*sonigu*)
13	Coroa	Mensagem Telepática (*menso*)
14	Disco	Flutuante (*menso*)
15	Elmo	Mensagem Telepática (*menso*)
16	Lanterna	Crepúsculo (*tenebrae*)
17	Máscara	Mensagem Telepática (*menso*) ou Atuação (*sonigu*)
18	Munição	Dano (Role na tabela "Tipo de Dano").
19	Pedra Iônica	Equilíbrio (*menso*) ou Potência (*menso*)
20	Periápto	Murmurante (*sonigu*)
21	Qualquer	Indestrutível (*kreo*)
22	Robe	Proteção Contra Dano (Role na tabela "Tipo de Dano") ou Tentáculos Negros (*tenebrae*)
23	Tapete	Flutuante (*menso*)
24	Tiara	Mensagem Telepática (*menso*)

Equipamentos Mágicos de Nível 2 (700 Vo)		
3d6	**Equipamento**	**Propriedade Mágica**
3	Arma (Adaga)	Explosiva (*exitium*)
4	Arma	Predador (*devena*)
5	Botas	Raízes (*devena*), Caminhar no Gelo (*glacios*) ou Passo Dimensional (*majesto*).
6	Chave	Quarto Fantasma (*iluzio*) ou Fortaleza (*kreo*)
7-8	Cinto	Caminhar no Gelo (*glacios*), Artesão (*kreo*) ou Passo Dimensional (*majesto*)
9	Cubo	Receptor (*fulgur*) ou Pragas (*mortis*)
10	Arma (Dardo)	Explosivo (*exitium*)
11	Estrepes	Saltitantes (*sorcdiron*)
12	Lanterna	Atração (*carmo*) ou Proteção Invernal (*glacios*)
13	Luvas	Artesão (*kreo*)
14	Mochila	Extradimensional (*majesto*)
15	Munição	Explosiva (*exitium*)
16	Pedra Iônica	Influência (*menso*), Raciocínio (*menso*) ou Sentidos Aguçados (*menso*).

17	Saco de Dormir	Bom Descanso (*vitae*)
18	Sandálias	Peregrino (*devena*)

Equipamentos Mágicos de Nível 3 (1.000 Vo)

4d6	Equipamento	Propriedade Mágica
4	Armadura	Cores Cintilantes (*lumo*) ou Curandeiro (*vitae*)
5	Arma	Dano (Role na tabela "Tipo de Dano") ou Joia (*sangon*)
6	Bainha	Lâminas Infinitas (*kreo*)
7	Botas	Corredor (*sorcdiron*)
8	Braçadeiras	Toque Dimensional (*majesto*)
9	Cajado	Dreno (*mortis*) ou Vívido (*vitae*)
10	Capa	Anulação (*inanis*), Curandeiro (*vitae*) ou Cores Cintilantes (*lumo*).
11	Escudo	Bastião (*vitae*)
12	Arma (Lâmina Pequena)	Macabra (*tenebrae*)
13	Lentes	Identificação (*kreo*)
14	Luvas	Toque Dimensional (*majesto*)
15	Munição	Corrosiva (*acida*), Chocante (*fulgur*), Congelante (*glacios*), Ardente (*ignis*), Nocivo (*noxia*) ou Expurgo (*sankta*).
16	Orbe	Dreno (*mortis*)
17	Pedra Iônica	Resistência (*menso*) ou Vontade (*menso*)
18	Qualquer	Brilhante (*lumo*)
19	Robe	Anulação (*inanis*) ou Cores Cintilantes (*lumo*)
20	Sela	Corrida (*saeculorum*)
21	Sinete	Contramágica (*forjuri*)
22	Totem	Vívido (*vitae*)
23	Varinha	Dreno (*mortis*) ou Vívido (*vitae*)
24	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 3.	

Equipamentos Mágicos de Nível 4 (1.500 Vo)

3d6	Equipamento	Propriedade Mágica
3	Arma	Rompimento (*inanis*)
4	Braçadeiras	Dano (Role na tabela "Tipo de Dano") ou Reação Rápida (*sorcdiron*)
5	Bússola	Guia das Águas (*acida*)
6	Cantil	Vaporização (*ignis*)
7-8	Capa	Conflagração (*ignis*)
9-10	Cubo	Tormento (*traumato*)
11	Escudo	Bloqueio Absoluto (*sorcdiron*)
12	Lanterna	Mácula (*mortis*) ou Esplendor (*sankta*)
13-14	Arma (Maça)	Estrondante (*sonigu*)
15	Arma (Martelo)	Estrondante (*sonigu*)
16	Robe	Conflagração (*ignis*)
17-18	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 4.	

Equipamentos Mágicos de Nível 5 (2.500 Vo)		
3d6	**Equipamento**	**Propriedade Mágica**
3	Amuleto	Vitalidade (*vitae*)
4	Anel	Carvalho (*devena*)
5	Armas	Sangramento Arcano (*inanis*)
6	Armadura	Sobrevida (*sorcdiron*)
7	Bastão	Fonte Arcana (*energio*)
8	Botas	Caminhar na Lava e Brasa (*ignis*)
9-10	Cajado	Sobrevivente (*devena*) ou Fonte Arcana (*energio*).
11	Capa	Esquiva Ardilosa (*sorcdiron*)
12	Cinto	Caminhas na Lava e Brasa (*ignis*)
13-14	Colar	Sobrevivente (*devena*) ou Vitalidade (*vitae*).
15	Periápto	Vitalidade (*vitae*)
16	Varinha	Fonte Arcana (*energio*)
17-18	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 5.	

Equipamentos Mágicos de Nível 6 (3.500 Vo)		
5d6	**Equipamento**	**Propriedade Mágica**
5	Amuleto	Égide (*forjuri*)
6	Anel	Arcanista (*sorcdiron*)
7	Armadura	Couraça (*forjuri*) ou Absorção Material (*kreo*)
8	Bandana	Mente Plena (*sorcdiron*)
9	Bastão	Encantamento (*carmo*), Evocação (*energio*), Abjuração (*forjuri*), Incandescente (*ignis*), Vácuo (*inanis*), Planos (*krucigon*), Amplificador (*majesto*), Dimensões (*majesto*), Paradoxal (*pluribus*), Eras (*saeculorum*) ou Excelência (*sordiron*).
10	Bolsa	Duplicação (*pluribus*)
11	Botas	Caminhar na Água e Ácido (*acida*) ou Agilidade Relâmpago (*sorcdiron*).
12	Cajado	Evocação (*energio*), Abjuração (*forjuri*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Criação (*kreo*), Prismático (*lumo*), Fúnebre (*mortis*), Pérfido (*noxia*), Eras (*saeculorum*), Fundamental (*sangon*), Destruição Sagrada (*sankta*), Sombras (*tenebrae*) ou Essência (*vitae*).
13	Cinto	Caminhar na Água e Ácido (*acida*) ou Vigor da Rocha (*sorcdiron*).
14	Colar	Respirar na Água (*acida*) ou Percepção Apurada (*sorcdiron*).
15	Coroa	Esquelética (*mortis*)
16	Cristal	Disciplina Mental (*menso*) ou Força Mental (*menso*)
17	Cubo	Pragas (*mortis*)
18	Espelho	Enganação (*iluzio*), Prismático (*lumo*) ou Paradoxal (*pluribus*).
19	Estatueta	Invocação Animal (*devena*)
20	Incensório	Névoa Sufocante (*noxia*)
21	Instrumento Musical	Encantamento (*carmo*), Ecoante (*sonigu*) e Pesadelos (*traumato*) ou Excelência (*sorcdiron*).
22	Luva	Atirador (*sorcdiron*)
23	Manopla	Batalha (*sorcdiron*) ou Força do Gigante (*sorcdiron*).

24	Máscara	Respirar na Água (*acida*) ou Esquelética (*mortis*)
25	Orbe	Adivinhação (*augurado*), Aniquilação (*exitium*), Incandescente (*ignis*), Vácuo (*inanis*), Planos (*krucigon*), Amplificador (*majesto*), Dimensões (*majesto*), Fúnebre (*mortis*), Paradoxal (*pluribus*), Fundamental (*sangon*), Sombras (*tenebrae*) ou Pesadelos (*traumato*).
26	Símbolo Sagrado / Profano	Abjuração (*forjuri*), Erosão (*acida*), Adivinhação (*augurado*), Encantamento (*carmo*), Primitivo (*devena*), Evocação (*energio*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Incandescente (*ignis*), Enganação (*iluzio*), Vácuo (*inanis*), Criação (*kreo*), Planos (*krucigon*), Prismático (*lumo*), Amplificador (*majesto*), Fúnebre (*mortis*), Pérfido (*noxia*), Eras (*saeculorum*), Fundamental (*sangon*), Destruição Sagrada (*sankta*), Ecoante (*sonigu*), Excelência (*sordiron*), Sombras (*tenebrae*), Pesadelos (*traumato*) ou Essência (*vitae*).
27	Tiara	Esquelética (*mortis*)
28	Totem	Erosão (*acida*), Adivinhação (*augurado*), Primitivo (*devena*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Criação (*kreo*), Pérfido (*noxia*), Destruição Sagrada (*sankta*) ou Essência (*vitae*).
29	Varinha	Erosão (*acida*), Evocação (*energio*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Incandescente (*ignis*), Criação (*kreo*), Planos (*krucigon*), Prismático (*lumo*), Dimensões (*majesto*), Eras (*saeculorum*), Fundamental (*sangon*) ou Excelência (*sordiron*).
30	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 6.	

Equipamentos Mágicos de Nível 7 (7.000 Vo)

6d6	Equipamento	Propriedade Mágica
6	Amuleto	Murmurante (*sonigu*)
7	Anel	Camaleão (*iluzio*)
8-9	Armadura	Proteção Contra Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
10	Arma	Ferida Arcana (*inanis*)
11	Botas	Movimento Rápido (*saeculorum*) ou Passo Umbral (*tenebrae*)
12	Braçadeiras	Toque Planar (*krucigon*)
13	Capa	Ocultação (*iluzio*) ou Tentáculos Negros (*tenebrae*)
14	Cinto	Reflexos Rápidos (*saeculorum*) ou Passo Umbral (*tenebrae*)
15	Colar	Murmurante (*sonigu*)
16	Coroa	Mensagem Telepática (*menso*)
17	Disco	Flutuante (*menso*)
18	Elmo	Visão no Escuro (*augurado*), Face Feral (*devena*) ou Mensagem Telepática (*menso*)
19	Lanterna	Crepúsculo (*tenebrae*)
20	Lente	Visão no Escuro (*augurado*)
21	Luva	Toque Planar (*krucigon*)
22-23	Lente	Visão da Verdade (*augurado*), Caustífices (*acida*) e Apotecários (*noxia*).
24	Luva	Artesão (*kreo*)
25-26	Máscara	Visão no Escuro (*augurado*), Face Feral (*devena*), Mensagem Telepática (*menso*), Mímico (*pluribus*) ou Atuação (*sonigu*).
27-28	Munição	Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")

29	Pedra Iônica	Equilíbrio (*menso*) ou Potência (*menso*)
30	Periápto	Murmurante (*sonigu*)
31	Qualquer	Indestrutível (*kreo*)
32	Robe	Proteção Contra Dano (Role na tabela "Tipo de Dano"), Ocultação (*iluzio*) ou Tentáculos Negros (*tenebrae*).
33	Tapete	Flutuante (*menso*)
34	Tiara	Mensagem Telepática (*menso*)
35	Grimório	Contendo 1 magia de Círculo Intermediário.
36	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 7.	

Equipamentos Mágicos de Nível 8 (14.000 Vo)

4d6	Equipamento	Propriedade Mágica
4	Arma (Adaga)	Explosiva (*exitium*)
5	Armadura	Anfíbia (*sangon*)
6	Arma	Predador (*devena*)
7	Bandana	Visão da Verdade (*augurado*)
8	Botas	Passo Dimensional (*masjesto*) ou Aracnídeo (*sangon*)
9	Capa	Lúgubre (*tenebrae*)
10	Chave	Quarto Fantasma (*iluzio*) ou Fortaleza (*kreo*)
11-12	Cinto	Passo Dimensional (*masjesto*), Rigidez (*forjuri*) e Artesão (*kreo*)
13	Coroa	Visão da Verdade (*augurado*)
14	Cubo	Pragas (*mortis*) e Receptor (*fulgur*)
15	Arma (Dardo)	Explosivo (*exitium*)
16	Elmo	Visão da Verdade (*augurado*)
17	Escudo	Espelho (*forjuri*)
18	Estrepes	Saltitantes (*sorcdiron*)
19	Lanterna	Atração (*carmo*) ou Proteção Glacial (*glacios*)
20	Lente	Visão da Verdade (*augurado*), Caustífices (*acida*) e Apotecários (*noxia*).
21	Luva	Artesão (*kreo*)
22	Mapa	Orientação (*lumo*)
19	Máscara	Visão da Verdade (*augurado*)
20	Mochila	Extradimensional (*majesto*)
21	Munição	Explosiva (*exitium*)
22	Pedra Iônica	Influência (*menso*), Raciocínio (*menso*) ou Sentidos Aguçados (*menso*).
19	Robe	Anfíbio (*inanis*) ou Lúgubre (*tenebrae*)
20	Saco de Dormir	Bom Descanso (*vitae*)
21	Tiara	Visão da Verdade (*augurado*)
23	Grimório	Contendo 2 magias de Círculo Intermediário.
24	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 8.	

Equipamentos Mágicos de Nível 9 (21.000 Vo)		
4d6	**Equipamento**	**Propriedade Mágica**
4	Armadura	Cores Cintilantes (*lumo*) ou Curandeiro (*vitae*)
5	Arma	Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
6	Baralho	Baralho (*inanis*)
7	Botas	Corredor (*sorcdiron*)
8	Braçadeiras	Toque Dimensional (*masjesto*)
9	Cajado	Dreno (*mortis*)
10-11	Capa	Cores Cintilantes (*lumo*), Curandeiro (*vitae*), Atenção (*forjuri*) ou Anulação (*inanis*)
12	Escudo	Bastião (*vitae*)
13	Invólucro	Preservação (*saeculorum*)
14	Lâmina Pequena	Macabra (*tenebrae*)
15	Luvas	Toque Dimensional (*masjesto*) ou Garras Afiadas (*sangon*)
16	Manoplas	Garras Afiadas (*sangon*)
17	Orbe	Dreno (*mortis*)
18	Pedra Iônica	Resistência (*menso*) ou Vontade (*menso*)
19	Robe	Cores Cintilantes (*lumo*) ou Anulação (*inanis*)
20	Sela	Corrida (*saeculorum*)
21	Sinete	Contramágica (*forjuri*)
22	Varinha	Dreno (*mortis*)
23	Grimório	Contendo 2 magias de Círculo Intermediário.
24	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 9.	

Equipamentos Mágicos de Nível 10 (30.000 Vo)		
4d6	**Equipamento**	**Propriedade Mágica**
4	Algemas	Antimagia (*inanis*)
5	Arco	Veloz (*saeculorum*)
6	Arma	Corrosiva (*acida*), Chocante (*fulgur*), Congelante (*glacios*), Ardente (*ignis*) ou Expurgo (*sankta*)
7	Bandana	Visão do Perigo (*augurado*)
8	Braçadeiras	Dano (Role na tabela "Tipo de Dano") ou Reação Rápida (*sorcdiron*).
9	Cantil	Vaporização (*ignis*)
10	Capa	Conflagração (*ignis*)
11	Colar	Tenacidade (*forjuri*)
12	Coroa	Visão do Perigo (*augurado*)
13	Cubo	Tormento (*traumato*)
14	Elmo	Visão do Perigo (*augurado*) ou Presas Vorazes (*sangon*)
15	Escudo	Bloqueio Absoluto (*sorcdiron*)
16	Espelho	Augúrio (*augurado*)
17	Lâmina Pequena	Veloz (*saeculorum*)

18	Lanterna	Mácula (*mortis*) ou Esplendor (*sankta*)
19	Máscara	Presas Vorazes (*sangon*)
20	Robe	Conflagração (*ignis*)
21	Sinete	Abertura (*sonigu*)
22	Tiara	Visão do Perigo (*augurado*)
23	Grimório	Contendo 1d6 magias de Círculo Intermediário.
24	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 10.	

Equipamentos Mágicos de Nível 11 (60.000 Vo)

4d6	Equipamento	Propriedade Mágica
4	Amuleto	Vitalidade (*vitae*)
5	Anel	Carvalho (*devena*)
6-7	Armadura	Camuflagem (*devena*) ou Sobrevida (*sorcdiron*)
8	Arma	Sangramento Arcano (*inanis*)
9	Bastão	Fonte Arcana (*energio*)
10-11	Botas	Obstinação (*forjuri*) ou Aladas (*sangon*)
12	Cajado	Fonte Arcana (*energio*)
13-14	Capa	Camuflagem (*devena*), Alada (*sangon*) ou Esquiva Ardilosa (*sorcdiron*).
15	Chave	Arrombar Portais (*krucigon*)
16	Colar	Vitalidade (*vitae*)
17	Elmo	Alado (*sangon*)
18	Mapa	Atalhos (*majesto*)
19	Máscara	Alada (*sangon*)
20	Periápto	Vitalidade (*vitae*)
21	Robe	Camuflagem (*devena*) ou Alado (*sangon*)
22	Varinha	Fonte Arcana (*energio*)
23	Grimório	Contendo 2d6 magias de Círculo Intermediário.
24	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 11.	

Equipamentos Mágicos de Nível 12 (120.000 Vo)

6d6	Equipamento	Propriedade Mágica
6	Amuleto	Égide (*forjuri*)
7	Anel	Arcanista (*sorcdiron*)
8	Armadura	Couraça (*forjuri*) ou Absorção Material (*kreo*).
9	Bandana	Mente Plena (*sorcdiron*)
10	Bastão	Encantamento (*carmo*), Evocação (*energio*), Abjuração (*forjuri*), Incandescente (*ignis*), Vácuo (*inanis*), Planos (*krucigon*), Amplificador (*majesto*), Dimensões (*majesto*), Paradoxal (*pluribus*), Eras (*saeculorum*) ou Excelência (*sordiron*).
11	Bolsa	Duplicação (*pluribus*)
12	Botas	Agilidade Relâmpago (*sorcdiron*)

13-14	Cajado	Evocação (*energio*), Abjuração (*forjuri*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Criação (*kreo*), Prismático (*lumo*), Fúnebre (*mortis*), Pérfido (*noxia*), Eras (*saeculorum*), Fundamental (*sangon*), Destruição Sagrada (*sankta*), Sombras (*tenebrae*) ou Essência (*vitae*).
15	Cinto	Vigor da Rocha (*sorcdiron*)
16	Colares	Percepção Apurada (*sorcdiron*)
17	Cristal	Disciplina Mental (*menso*) ou Força Mental (*menso*)
18	Cubo	Pragas (*mortis*)
19	Elmo	Determinação (*forjuri*) ou Bestial (*sangon*)
20	Espelho	Enganação (*iluzio*), Prismático (*lumo*) ou Paradoxal (*pluribus*).
21	Estatueta	Invocação Animal (*devena*)
22	Incensório	Névoa Sufocante (*noxia*)
23	Instrumento Musical	Encantamento (*carmo*), Ecoante (*sonigu*) ou Pesadelos (*traumato*)
24	Lentes	Bestial (*sangon*)
25	Luvas	Atirador (*sorcdiron*)
26	Manoplas	Batalha (*sorcdiron*) ou Força do Gigante (*sorcdiron*)
27	Máscara	Bestial (*sangon*)
28-29	Orbe	Adivinhação (*augurado*), Aniquilação (*exitium*), Incandescente (*ignis*), Vácuo (*inanis*), Planos (*krucigon*), Amplificador (*majesto*), Dimensões (*majesto*), Fúnebre (*mortis*), Paradoxal (*pluribus*), Fundamental (*sangon*), Sombras (*tenebrae*) ou Pesadelos (*traumato*).
30-31	Símbolo	Abjuração (*forjuri*), Erosão (*acida*), Adivinhação (*augurado*), Encantamento (*carmo*), Primitivo (*devena*), Evocação (*energio*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Incandescente (*ignis*), Enganação (*iluzio*), Vácuo (*inanis*), Criação (*kreo*), Planos (*krucigon*), Prismático (*lumo*), Amplificador (*majesto*), Fúnebre (*mortis*), Pérfido (*noxia*), Eras (*saeculorum*), Fundamental (*sangon*), Destruição Sagrada (*sankta*), Ecoante (*sonigu*), Excelência (*sordiron*), Sombras (*tenebrae*), Pesadelos (*traumato*) ou Essência (*vitae*).
32-33	Totem	Erosão (*acida*), Adivinhação (*augurado*), Primitivo (*devena*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Criação (*kreo*), Pérfido (*noxia*), Destruição Sagrada (*sankta*) ou Essência (*vitae*).
34	Varinha	Erosão (*acida*), Evocação (*energio*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Incandescente (*ignis*), Criação (*kreo*), Planos (*krucigon*), Prismático (*lumo*), Dimensões (*majesto*), Eras (*saeculorum*), Fundamental (*sangon*) ou Excelência (*sordiron*).
35	Grimório	Contendo 2d6 magias de Círculo Intermediário.
36	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 12.	

EQUIPAMENTOS MÁGICOS DE NÍVEL 13 (200.000 Vo)

4d6	Equipamento	Propriedade Mágica
4	Amuleto	Murmurante (*sonigu*)
5	Armadura	Proteção Contra Dano (Role na tabela "Tipo de Dano") ou Recuperação Replicada (*pluribus*)
6	Arma	Ferida Arcana (*energio*)
7	Braçadeiras	Corrosiva (*acida*), Chocante (*fulgur*), Congelante (*glacios*) ou Ardente (*ignis*)

8-9	Capa	Proteção Contra Dano (Role na tabela "Tipo de Dano") ou Tentáculos Negros (*mortis*)
10	Colar	Murmurante (*sonigu*) ou Mensagem Telepática (*menso*)
11	Disco	Flutuante (*menso*)
12	Elmo	Mensagem Telepática (*menso*)
13	Lanterna	Crepúsculo (*tenebrae*)
14	Lentes	Visão Clara (*lumo*)
15	Máscara	Mensagem Telepática (*menso*) ou Atuação (*sonigu*)
16	Munição	Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
17	Pedra Iônica	Equilíbrio (*menso*) ou Potência (*menso*)
18	Periápto	Murmurante (*sonigu*)
19	Qualquer	Indestrutível (*kreo*)
20	Robe	Proteção Contra Dano (Role na tabela "Tipo de Dano"), Recuperação Replicada (*pluribus*) ou Tentáculos Negros (*mortis*).
21	Tapete	Flutuante (*menso*)
22	Tiara	Mensagem Telepática (*menso*)
23	Grimório	Contendo 1 magia de Círculo Maior
24	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 13.	

Equipamentos Mágicos de Nível 14 (400.000 Vo)

5d6	Equipamento	Propriedade Mágica
5	Arma (Adaga)	Explosivo (*exitium*)
6	Anel	Invisibilidade (*iluzio*)
7	Armadura	Força do Espírito (*vitae*)
8	Arma	Predador (*devena*) ou Marca Luminosa (*lumo*)
9	Botas	Passo Dimensional (*majesto*)
10-11	Braçadeiras	Penetração de Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
12	Capa	Invisibilidade (*iluzio*)
13	Chave	Quarto Fantasma (*iluzio*) ou Fortaleza (*kreo*)
14-15	Cinto	Invisibilidade (*iluzio*), Artesão (*kreo*) ou Passo Dimensional (*majesto*)
16	Colar	Dreno Mental (*carmo*)
17-18	Cubo	Receptor (*fulgur*) ou Pragas (*mortis*)
19	Dardo	Explosivo (*exitium*)
20	Estrepes	Saltitantes (*sorcdiron*)
21	Lanterna	Atração (*carmo*) ou Proteção Glacial (*glacios*)
22-23	Luvas	Artesão (*kreo*) ou Penetração de Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
24	Máscara	Dreno Mental (*carmo*)
25	Mochila	Extradimensional (*majesto*)
26	Munição	Explosivo (*exitium*)
27	Pedra Iônica	Influência (*menso*), Raciocínio (*menso*) ou Sentidos Aguçados (*menso*).

28	Saco de Dormir	Bom Descanso (*vitae*)
29	Grimório	Contendo 1 magia de Círculo Maior e 2 magias de Círculo Intermediário.
30	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 14.	

Equipamentos Mágicos de Nível 15 (600.000 Vo)

6d6	Equipamento	Propriedade Mágica
6-7	Armadura	Cores Cintilantes (*lumo*) ou Curandeiro (*vitae*)
8	Arma	Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
9	Arma (Concussão)	Esmagador (*exitium*)
10	Arma (Corte)	Lâmina Afiada (*exitium*)
11	Arma (Perfuração)	Penetrante (*exitium*)
12	Bastão	Potencializador (*exitium*)
13-14	Botas	Teletransporte (*krucigon*) ou Corredor (*sorcdiron*)
15-16	Braçadeiras	Teletransporte (*krucigon*) ou Toque Dimensional (*majesto*)
17	Cajado	Dreno (*mortis*)
18	Capa	Emanação (*energio*), Anulação (*inanis*), Cores Cintilantes (*lumo*) ou Curandeiro (*vitae*).
19	Cinto	Teletransporte (*krucigon*)
20	Colar	Atordoante (*carmo*)
21	Cubo	Demolição (*exitium*)
22	Elmo	Aterrador (*carmo*)
23-24	Escudo	Aterrador (*carmo*) ou Bastião (*vitae*)
25	Anel	Imunidade a Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
26	Arma (Lâminas Pequena)	Macabra (*tenebrae*)
27	Luvas	Toque Dimensional (*majesto*)
28	Máscara	Aterradora (*carmo*) ou Atordoante (*carmo*)
29	Orbe	Potencializador (*exitium*) ou Dreno (*mortis*)
30	Pedra Iônica	Resistência (*menso*) ou Vontade (*menso*)
31	Robe	Emanação (*energio*), Anulação (*inanis*) ou Cores Cintilantes (*lumo*)
32	Sela	Corrida (*saeculorum*)
33	Sinete	Contramágica (*forjuri*)
34	Varinha	Dreno (*mortis*)
35	Grimório	Contendo 1 magia de Círculo Maior e 1d6 magias de Círculo Intermediário.
36	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 15.	

Equipamentos Mágicos de Nível 16 (1.000.000 Vo)

5d6	Equipamento	Propriedade Mágica
5	Amuleto	Deslocamento (*iluzio*)
6	Arma (Arco)	Desaceleração (*saeculorum*)
7	Arma de Arremesso	Desaceleração (*saeculorum*)

8	Arma (Besta)	Desaceleração (*saeculorum*)
9	Botas	Vigilante Temporal (*augurado*) ou Deslocamento (*iluzio*)
10-11	Braçadeiras	Expurgo (*sankta*), Reação Rápida (*sorcdiron*) ou Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
12	Cantil	Vaporização (*ignis*)
13-14	Capa	Vigilante Temporal (*augurado*) ou Conflagração (*ignis*)
15-16	Cinto	Vigilante Temporal (*augurado*) ou Deslocamento (*iluzio*)
17	Coroa	Dominação (*carmo*)
18	Cubo	Tormento (*traumato*)
19	Elmo	Dominação (*carmo*)
20-21	Escudo	Guardião Temporal (*augurado*) ou Bloqueio Absoluto (*sorcdiron*)
22	Estatueta	Perversão (*mortis*)
23	Faixa	Deslocamento (*iluzio*)
24	Arma (Lâmina Pequena)	Lâmina Espelho (*pluribus*)
25	Lanterna	Mácula (*mortis*) ou Esplendor (*sankta*)
26	Periápto	Absorção de Dano (Role na tabela "Tipo de Dano")
27	Robe	Forma de Energia (*energio*) ou Conflagração (*ignis*)
28	Tiara	Dominação (*carmo*)
29	Grimório	Contendo 2 magias de Círculo Maior e 1d6 magias de Círculo Intermediário.
30	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 16.	

Equipamentos Mágicos de Nível 17 (1.500.000 Vo)

3d6	Equipamento	Propriedade Mágica
3	Amuleto	Vitalidade (*vitae*)
4-5	Anel	Carvalho (*devena*) ou Encolhimento (*majesto*).
6-7	Armadura	Fortificação (*forjuri*) ou Sobrevida (*sorcdiron*).
8	Arma	Caçadora Temporal (*augurado*) ou Sangramento Arcano (*inanis*)
9	Bastão	Fonte Arcana (*energio*)
10	Braçadeiras	Caçadora Temporal (*augurado*)
11	Cajado	Fonte Arcana (*energio*)
12	Capa	Esquiva Ardilosa (*sorcdiron*)
13	Colar	Vitalidade (*vitae*)
14	Luvas	Caçadora Temporal (*augurado*)
15	Periápto	Vitalidade (*vitae*)
16	Varinha	Fonte Arcana (*energio*)
17	Grimório	Contendo 1d6 magias de Círculo Maior e 2d6 magias de Círculo Intermediário.
18	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 17.	

Equipamentos Mágicos de Nível 18 (2.000.000 Vo)		
7d6	**Equipamento**	**Propriedade Mágica**
7	Amuleto	Égide (*forjuri*) ou Vigor (*vitae*)
8-9	Anel	Vazio (*inanis*), Aceleração (*saeculorum*), Arcanista (*sorcdiron*) ou Regeneração (*vitae*).
10	Arma (Arco)	Seta Fantasma (*pluribus*)
11	Armadura	Couraça (*forjuri*) ou Absorção Material (*kreo*).
12	Bandana	Mente Plena (*sorcdiron*)
13	Bastão	Encantamento (*carmo*), Evocação (*energio*), Abjuração (*forjuri*), Incandescente (*ignis*), Vácuo (*inanis*), Planos (*krucigon*), Amplificador (*majesto*), Dimensões (*majesto*), Paradoxal (*pluribus*), Eras (*saeculorum*) ou Excelência (*sordiron*).
14	Arma (Besta)	Seta Fantasma (*pluribus*)
15	Bolsa	Duplicação (*pluribus*)
16	Botas	Agilidade Relâmpago (*sorcdiron*)
17	Cajado	Evocação (*energio*), Abjuração (*forjuri*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Criação (*kreo*), Prismático (*lumo*), Fúnebre (*mortis*), Pérfido (*noxia*), Eras (*saeculorum*), Fundamental (*sangon*), Destruição Sagrada (*sankta*), Sombras (*tenebrae*) ou Essência (*vitae*).
18	Capa	Intangibilidade (*krucigon*)
19	Cinto	Vigor da Rocha (*sorcdiron*)
20	Cinturão	Força (*exitium*)
21-22	Colar	Mente (*carmo*), Regeneração Arcana (*energio*) ou Percepção Apurada (*sorcdiron*)
23	Cristal	Disciplina Mental (*menso*) ou Força Mental (*menso*)
24	Cubo	Pragas (*mortis*)
25	Arma (Dardo)	Seta Fantasma (*pluribus*)
26	Espelho	Enganação (*iluzio*), Prismático (*lumo*) ou Paradoxal (*pluribus*).
27	Estatueta	Invocação Animal (*devena*)
28	Faixa	Regeneração Arcana (*energio*)
29	Incensório	Névoa Sufocante (*noxia*)
30	Instrumento Musical	Encantamento (*carmo*), Ecoante (*sonigu*), Pesadelos (*traumato*) ou Excelência (*sorcdiron*).
31	Arma (Lâmina Pequena)	Lâmina Vampírica (*mortis*)
32	Lentes	Percepção (*augurado*)
33	Luvas	Agilidade (*saeculorum*) ou Atirador (*sorcdiron*)
34	Manoplas	Força do Gigante (*sorcdiron*) ou Batalha (*sorcdiron*)
35	Orbe	Adivinhação (*augurado*), Aniquilação (*exitium*), Incandescente (*ignis*), Vácuo (*inanis*), Planos (*krucigon*), Amplificador (*majesto*), Dimensões (*majesto*), Fúnebre (*mortis*), Paradoxal (*pluribus*), Fundamental (*sangon*), Sombras (*tenebrae*) ou Pesadelos (*traumato*).
36	Periapto	Regeneração Arcana (*energio*)
37	Robe	Regeneração Arcana (*energio*)

38	Símbolo Sagrado / Profano	Abjuração (*forjuri*), Erosão (*acida*), Adivinhação (*augurado*), Encantamento (*carmo*), Primitivo (*devena*), Evocação (*energio*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Incandescente (*ignis*), Enganação (*iluzio*), Vácuo (*inanis*), Criação (*kreo*), Planos (*krucigon*), Prismático (*lumo*), Amplificador (*majesto*), Fúnebre (*mortis*), Pérfido (*noxia*), Eras (*saeculorum*), Fundamental (*sangon*), Destruição Sagrada (*sankta*), Ecoante (*sonigu*), Excelência (*sordiron*), Sombras (*tenebrae*), Pesadelos (*traumato*) ou Essência (*vitae*).
39	Totem	Erosão (*acida*), Adivinhação (*augurado*), Primitivo (*devena*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Criação (*kreo*), Pérfido (*noxia*), Destruição Sagrada (*sankta*) ou Essência (*vitae*).
40	Varinha	Erosão (*acida*), Evocação (*energio*), Tempestade (*fulgur*), Nevasca (*glacios*), Incandescente (*ignis*), Criação (*kreo*), Planos (*krucigon*), Prismático (*lumo*), Dimensões (*majesto*), Eras (*saeculorum*), Fundamental (*sangon*) ou Excelência (*sordiron*).
41	Grimório	Contendo 2d6 magias de Círculo Maior e 3d6 magias de Círculo Intermediário.
42	Role novamente e role na tabela "Propriedade Adicional", na coluna 18.	

Propriedade Adicional

Quando uma tabela de Equipamento Mágico por nível indicar "Role novamente e role na tabela 'Propriedade Adicional', na coluna X". Você deve rolar naquela mesma tabela uma segunda vez e em seguida, rolar na tabela abaixo, na coluna indicada. Ex: Se você rolou na tabela "Tesouro de Encontro - Personagens de Nível 5" um item com propriedade adicional. Você deve rolar lá novamente e rolar nessa tabela, na coluna 5.

Propriedade Adicional

Propriedade Primária																Propriedade Secundária
3	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	
1d6	**1d6**	**1d6**	**1d6**	**1d6**	**2d6**	**2d6**	**2d6**	**2d6**	**2d6**	**3d6**	**3d6**	**3d6**	**3d6**	**3d6**	**4d6**	
1-4	1-3	1-2	1-2	1	2-4	2-4	1-3	2-3	2	3-5	3-5	3-5	3-4	3	4-6	1
5-6	4-5	3-4	3	2	5-6	5-6	4-5	4	3	6-8	6-7	6	5	4	7-8	2
	6	5	4	3	7-8	7	6	5	4	9	8	7	6	5	9-10	3
		6	5	4	9	8	7	6	5	10	9	8	7	6	11	4
			6	5	10	9	8	7	6	11	10	9	8	7	12	5
				6	11	10	9	8	7	12	11	10	9	8	13	6
					12	11	10	9	8	13	12	11	10	9	14	7
						12	11	10	9	14	13	12	11	10	15	8
							12	11	10	15	14	13	12	11	16	9
								12	11	16	15	14	13	12	17	10
									12	17	16	15	14	13	18	11
										18	17	16	15	14	19	12
											18	17	16	15	20	13
												18	17	16	21	14
													18	17	22	15
														18	23	16
															24	17

Tipos de Dano

Quando uma tabela de Equipamento Mágico por nível indicar "Role novamente e role na tabela 'Propriedade Adicional', na coluna X". Você deve rolar naquela mesma tabela uma segunda vez e em seguida, rolar na tabela abaixo, na coluna indicada. Ex: Se você rolou na tabela "Tesouro de Encontro - Personagens de Nível 5" um item com propriedade adicional. Você deve rolar lá novamente e rolar nessa tabela, na coluna 5.

Tipo de Dano

2d6	Consumível
2	Ácido
3	Energia
4	Fogo
5	Frio
6	Necrótico
7	Psíquico
8	Radiante
9	Raio
10	Sônico
11	Veneno
12	Escolha um tipo

Títulos de Nobreza

Recompensas menos comuns, mas que costumam ser dadas por nobres poderosos, são os títulos de nobreza. Na maioria dos reinos de Ligeia, a hierarquia de títulos de nobreza é seguida da forma apresentada. Exceto pelo povo de Vale Aurora e de Seiken.

Nobre Mercador

Quando um personagem recebe a posse de um determinado espaço de mercado, ele recebe também o título de nobre mercador. Os nobres mercadores estão acima dos plebeus, que os chamam sempre com o título de "Nobre" antes de seu nome.

Cavaleiro

O título de cavaleiro é dado a um personagem por um nobre acima deste título como por um ato de heróismo. Os cavaleiros estão acima dos plebeus e nobres mercadores e são chamados por estes com o título de "Sir" antes de seu nome. Um cavaleiro pode ordenar um plebeu como seu escudeiro, se autorizado pela realeza local.

Lorde

O título de lorde é dado a um personagem que receba fazendas, fortalezas, fortes ou acampamentos como sua posse, passando a reger sobre aquelas terras. Um lorde está acima de todos os plebeus, mercadores e cavaleiros presentes em suas terras. Um lorde deve zelar pela segurança e o bom funcionamento de todos os estabelecimentos de suas terras. Caso isso não ocorra, suas terras podem ser reclamadas por seu Barão.

Barão

O título de barão é conferido à quem seja dada a posse de um povoado ou aldeia. Um barão está acima de todos os plebeus, nobres mercadores e cavaleiros presentes em suas terras. Ele também possui mais poder real que um lorde e pode ser indicado a uma vaga no conselho de seu reino. Quando este título é conferido a uma dama, a mesma é chamada de Baronesa. Os filhos de um barão ou baronesa são chamados de baronetes.

Conde

O título de barão é conferido à quem seja dada a posse de uma vila. Um conde está acima de todos os plebeus, nobres mercadores e cavaleiros presentes em suas terras. Ele também possui mais poder real que um lorde ou barão. Quando este título é conferido a uma dama, a mesma é chamada de Condessa. Os filhos de um conde ou condessa são chamados de viscondes.

Marquês

O título de marquês é conferido à quem seja dada a posse de uma cidade, anteriormente chamadas de marcas do reino, pois suas terras delimitavam as fronteiras de um reino. Dentro das terras de uma cidade podem haver várias vilas, povoados ou acampamentos que se curvam a ela. Um marquês está acima de todos os plebeus, nobres mercadores, cavaleiros, lordes, barões e condes presentes em suas terras. Quando este título é conferido a uma dama, a mesma é chamada de Marquesa. Os filhos de um marquês recebem o título de conde, mesmo que ainda não possuam propriedades.

Duque

O título de duque é conferido à quem seja dada a posse de uma grande metrópole ou o domínio secundário de uma capital, agindo como intermediário de um rei. Um marquês está acima de todos os plebeus, nobres mercadores, cavaleiros, lordes, barões e condes presentes em suas terras. Ele tem mais poder real que um marquês. Quando este título é conferido a uma dama, a mesma é chamada de Duquesa. Os filhos de um duque recebem o título de marquês, mesmo que ainda não possuam propriedades.

Rei

O título de rei é conferido à quem seja dada a posse de um reino. Um rei tem poder sobre todos dentro de seu reino. Quando este título é conferido a uma dama, a mesma é chamada de Rainha. Os filhos de um rei recebem o título de príncipe ou princesa e seu poder equivale ao de um duque.

Imperador

O título de imperador é conferido à quem seja dada a posse da unificação de muitos reinos, constituindo um império. Atualmente em Ligeia, não há imperadores. O título de imperador é o título de poder máximo dentro de uma hierarquia real. Quando este título é conferido a uma dama, a mesma é chamada de Imperatriz. Os filhos de um imperador recebem o título de príncipe ou princesa e seu poder equivale ao de um duque.

Rlatz Norn é o Rei Guerreiro de Casa Norn

Mapa do Continente de Ligeia

Bem-vindo a um mundo repleto de desafios, uma terra que já fora morada dos deuses, onde resquícios de guerras divinas se enraizaram nos corações dos mortais. Ligeia é um continente marcado por conflitos raciais, forças malignas que tentaram mergulhar o continente nas trevas e guerras entre deuses novos e antigos lutando pela supremacia.

Aqueles que desejam ter algum futuro em Ligeia devem se armar e juntar-se a outros que tenham determinação e coragem para desbravar um mundo hostil e cheio de ameaças espreitando as ruínas. Na busca de fama e riquezas, você deve estar também preparado para a morte e a ruína. Você irá tentar a sorte?

Ligeia RPG é um jogo narrativo de fantasia nacional totalmente gratuito, escrito por Dinho Reis.

Conheça outros projetos, de amigos que nos apoiam: